
RAY BRADBURY'S
THE MARTIAN
CHRONICLES
ADVENTURE
GAME



RAY BRADBURY'S THE MARTIAN CHRONICLES ADVENTURE GAME

CREDITS

Original Novel:	Ray Bradbury
Producer:	Byron Preiss
Creative Director:	Andrew Davies
Art Director:	Dale Fowler
Programming Director:	Peter Parks
Lingo Progammers:	Greg Cooper and Scott Barcick
Programmer, XObjects/DLLs:	Brandon Bogle
Game Editors:	Walter Freitag and Barbara Lanza
Editor-in-chief:	Jeremy Ross
Technical Advisor:	John Mayo-Smith
Documentation:	Ken Bell

Please see the Credits section in the game for a full listing of contributors.



DISTRIBUTED BY CIC
45 Beadon Road, Hammersmith,
London W6 OEG





Package Contents

- *Ray Bradbury's The Martian Chronicles Adventure Game* CD-ROM Disc
- *Ray Bradbury's The Martian Chronicles Adventure Game* User's Guide
- Registration Card with License Agreement and Warranty

Windows System Requirements

- PC with 486DX/25MHz or better processor
- 8 MB RAM
- SVGA graphics (256 colours with 640 x 480 resolution)
- Double-speed CD-ROM drive or faster
- MPC-compatible sound card
- Windows-compatible mouse or similar pointing device
- QuickTime™ 2.0.3 or later (included on this disc)
- Windows® 3.1 or later (Windows 95 compatible)

Macintosh System Requirements

- Any Macintosh® or Power Macintosh® with a 68030/25 MHz or better processor
- 13″ or larger colour monitor (256 colours with 640 x 480 resolution)
- 8 MB RAM
- Macintosh-compatible double-speed CD-ROM drive or faster
- System 7.0 or later
- QuickTime™ 2.1 or later
- Indeo® video (included on this disc)

Installing the Windows Disc

1. Start Windows.
2. Insert *The Martian Chronicles* disc into your CD-ROM drive.
3. Click File in the control bar from Program Manager and choose Run.
   With Windows 95, click Start and select Run from the Start Menu.
4. Type the letter of your CD-ROM drive followed by: :\setup
5. Click OK. Then follow the instructions on the screen.

Starting the Windows Disc

1. Start Windows.
2. Insert *The Martian Chronicles* disc in your CD-ROM drive.
3. *The Martian Chronicles* icon will appear in the Martian Chronicles program group window.
4. Double-click the icon to start the program.
   With Windows 95, a Martian Chronicles menu item will appear in the Start Menu.
   Select this item and release the pointer over *The Martian Chronicles* icon to start the program.
5. After the introduction, click Start Game on the Main Menu Screen.

Installing the Macintosh Disc

1. Insert *The Martian Chronicles* disc into your CD-ROM drive.
2. Double click the Install Martian Chronicles icon.
3. Follow the instructions on the screen.

Starting the Macintosh Disc

1. Insert *The Martian Chronicles* disc in your CD-ROM drive.
2. Open the Martian Chronicles folder on the root level of your boot hard disk.
3. Double-click *The Martian Chronicles* icon in the Martian Chronicles folder.
4. After the introduction, click Start Game on the Main Menu Screen.

Quick Play Information

To Skip the Introduction: You can skip the remainder of the introduction at any time by clicking the mouse (left button on a Windows mouse). Clicking the mouse will also skip the remainder of any recorded messages or movies you encounter during the game.

To Quit the Game: If you are at the Main Menu, click the Quit button at the lower right. If you are playing a game, hold the Shift key down and click the top of your monitor screen above the game's view area to make the Menu Bar appear. Select Quit from the Game Menu to exit to your operating system.

To Access the Menu Bar During the Game: Click the mouse (left button on a Windows mouse) with your cursor positioned at the top of your monitor screen above the game's view area. For more information about using the Menu Bar, including how to save games, refer to the **Menu Bar** section below.

To Interact with Objects in View During the Game: As you explore the Martian ruins, you will see objects that you can activate, move, or take with you. Click the Mode button at the bottom centre of your screen to activate the interactive cursor. This allows you to push buttons, drag puzzle pieces, and pick up small objects for closer view. The small light above the Mode button lights up when you are in a location where you can use the interactive cursor. For more information about interacting with the Martian world, refer to the **Movement** and **Interaction** section below.

Main Menu and Features

The Main Menu appears after the introduction. You can also exit to the Main Menu during the game without ending the game in progress by using the Main Menu option on the Menu Bar. The Main Menu includes the following options:

Start Game starts a new game from the beginning.

Resume Game allows you to return to your current game, save your current game, or resume a previously saved game.

Ray Bradbury takes you to the Ray Bradbury Video Interview screen. To choose a topic, click a book in the stack at the right. Use the playback controls below the video window to mute, start, rewind, fast forward, or stop the video. The arrow button at lower left lets you return to the Main Menu.

Chronicles takes you to the Narrated Selections screen. Click a button to hear and view any of the eight animated narrated excerpts from the novel *The Martian Chronicle*s.

Help gives you direct access to the audio help files stored in the Rocket's Tool Kit, which explain the game's controls and menus.

Credits displays the game's production credits.

Quit exits *The Martian Chronicles* to your operating system.

The Rocket

The Rocket is your starting point for exploring Mars. Before transporting to the Martian surface, you should become familiar with the Rocket's features.

The Mission Monitor: At the start of the game a Monitor screen plays a transmission from Mars Mission Command. The message will describe your mission. At different times in the game, mission update messages will arrive. The indicator light above the Transporter button flashes when a mission update message is waiting. Use the Transporter button to return to the Rocket and check the Monitor to view updates.

Note: To exit the Initial Mission Briefing, click in the View Area during the Briefing.

The Tool Kit: The Tool Kit, surrounded by control buttons and drawers, is located in the Rocket. The Tool Kit contains equipment needed for your mission, including a pressurized helmet with a Head-Up Display (HUD). When you approach the Tool Kit, a menu will appear. Click Equipment Selection to choose the tools you wish to bring with you. The Tool Kit has several other functions as well. Use it to store and analyse artifacts you find during the game, to view the images you have collected using the Data Recorder, to recharge your energy supply, and to access audio help.

Transporter: To use the Transporter from the Rocket, approach the red Transporter Tube. Click the Activate Transporter button when the close-up view appears. After the Transporter panel activates, move forward toward the red Transporter Tube to transport out of the Rocket and into the Martian world.

The Game Screen

The Game Screen appears when you start a new game or resume an old one. The Game Screen has two parts: the View Area and the Tool Panel.

View Area: The View Area of the Main Game Screen displays 3-D views of the interior of the Rocket and the Martian environment. Sometimes HUDs appear in the View Area. HUDs provide additional information and options. If a HUD message presents options, select an option to make the HUD disappear. Otherwise, click the HUD image or click the Mode button in the centre of the Tool Panel to make the HUD disappear.

Tool Panel: Below the View Area are five buttons. The Mode button in the centre has multiple functions. The other four represent tools available for use during game play. Each tool button has a small light above it. As a general rule, the light above each tool button will light when that tool is usable at your current location.

Mapping Tool (far left) calls up a map highlighting your current location.

Data Recorder (left) records the current view. The recorded image is accessible from the Database mode in the Rocket's Tool Kit.

Mode Button (centre) has the following functions:

> *Interactive Mode:* The centre icon of the Mode button is normally a square target. When the indicator light above the Mode button is on during navigation, you can click the Mode button to activate the interactive cursor (see "Interacting with the Martian World"). Click the Mode button to return to navigation.
>
> *Movement Arrows:* The icon in the centre of the Mode button changes to a set of arrows when the interactive cursor is in use, when you move to a close-up view of an object, or when you are using your tools. In most situations, you can return to navigation mode by clicking the Mode button.
>
> *Status Displays:* The left side of the Mode button shows your compass direction. The right side of the button displays the time remaining to complete the mission. Above the time display, your energy reserves are indicated by a row of small lights. Fewer lights mean lower energy reserves.

Scanner (right) allows you to examine an image in greater detail, improve visibility, scan through Martian illusions, enlarge text to make it readable, and translate Martian hieroglyphics into English. To enhance the scanner view, hold down the mouse button.

Transporter (far right) transports you from the Martian environment back to the Rocket. This button works in conjunction with the Transporter Tube in the Rocket, which you must use to return to the surface. Occasionally, the Transporter button will light up during the game, alerting you to return to the Rocket for an incoming mission update.

Note: The Mapping Tool, Data Recorder Tool, and Scanner Tool buttons work only when you bring these devices with you on the current mission. Use the Rocket's Tool Kit to choose your equipment.

Movement and Interaction

Moving Around: To move from place to place during the game, click the part of the screen that is nearest your desired direction: centre, left, or right. When you move the cursor, it changes to a flashing arrow that points in the direction available. You can turn right or left at any point, and can move forward when there is nothing blocking your way. The cursor becomes a diamond when forward movement is blocked.

Interacting with the Martian World: As you explore the Martian ruins, you will find objects you can activate, move, or take with you. Click the Mode button at the bottom centre of your screen to activate the interactive cursor. The interactive cursor, shaped like a flashing square target, allows you to push buttons, drag pieces, and pick up small objects for closer view. Once the interactive cursor appears, it remains on the screen until no more interaction is possible or until you click the Mode button again to return to the movement arrows.

Using Tools: The interactive cursor is not the only way to explore the Martian world. Recording, mapping, and scanning things you see can be important. Scanning will sometimes lead to further interaction; it may enable a hidden hot area, allow you to pass through barriers, reveal an object that you can take with you, or expose clues.

Energy Reserves: The lower your energy reserves, the less protected you are from hazards. If your energy supply drops to critical levels, you will have to return to the Rocket and recharge using the Tool Kit.

Menu Bar Options and Features

The Menu Bar is always accessible, but not always visible. Hold down the Shift key and click above the View Area at the top of your screen to access the Menu Bar. Click in the View Area to make the Menu Bar disappear.

Game Menu allows you to start, save, and resume games.

- Select New Game to begin a new game.
- Select Save Game to save the game currently in progress.

Note: A directory named Martian will be created on your hard drive for saved game files. A directory is created when you save for the first time in the Windows version; in the Macintosh version, a folder is created by the installer before you first run the game.

- Select Load Game to load and play a saved game. This will end any game in progress and provide the option to save that game.
- Select Main Menu to return to the Main Menu. This selection will pause the current game. Use the Resume Game button on the Main Menu to continue the current game.
- Select Quit to exit the game and return to the operating system.

Options Menu allows you to adjust the speed of the transitions from scene to scene.

- Select Transition Effects to activate wipe transitions between screens. On slower machines, turning on Transition Effects may make navigation slow.

Sound Menu offers a choice of volume settings.

Level Menu offers a choice of four difficulty levels. These affect how much time and energy you have. Difficulty must be set in the Main Menu before you start a game, and cannot be changed in mid-game.

Hot Keys Supported: Many of the Menu Bar functions can be activated by pressing key combinations. For example, press Control-Q to Quit the program. Furthermore, to change from navigation to interactive mode during a game, you can press the Spacebar as an alternative to clicking the Mode button. Do not press the Spacebar in the Main Menu or a program error may occur.

To activate Hot Key features, hold down the Command Key (hold down the Control Key on Windows machines) and then press another key as follows:

Game Menu:	**"S"**	To **S**ave a game
	"L"	To **L**oad a saved game
	"M"	To access the **M**ain Menu
	"Q"	To **Q**uit the program
Options Menu:	**"T"**	To toggle **T**ransition Effects on and off
Sound Menu:	**"0-7"**	To set sound volume

Hints and Tips

The Journal that follows contains clues and suggestions that may help to solve the puzzles and locks in the game. Do not read it if you prefer to figure things out for yourself — it may spoil parts of the game for you. But if you feel that you are stuck, or if you do not enjoy solving a puzzle, you should read it. The hints in the Journal are arranged by city location. If there is more than one paragraph or more than one entry for any location in the Journal, the later paragraphs and entries will add additional clues.

Additional Hints: The file named MC_HINTS.TXT on the disc contains the additional working notes of Dr. Claire R. Langstrom mentioned in the Journal. Read that file, using any word processing or text editing program, if you want the full solutions to any of the puzzles in the game.

Hints on the World Wide Web: You can also obtain hints from the Byron Preiss Multimedia World Wide Web site. To connect to the BPMC Home Page, open the file MC_MAIN.HTM in the BPMC_WEB directory using any standard Web browser. **http://www.byronpreiss.com**

About Byron Preiss Multimedia Company

Founded in 1992, Byron Preiss Multimedia Company develops and publishes a wide range of interactive multimedia software under several imprints. *Ray Bradbury's The Martian Chronicles* appears under the Brooklyn Multimedia imprint.

Other Byron Preiss Multimedia titles appearing under the Brooklyn Multimedia imprint are *Robot City*™ and *Gahan Wilson's The Ultimate Haunted House*.

For more information: Byron Preiss Multimedia Company, 175 Fifth Avenue, Suite 2122, New York, New York 10010 • bpmc@aol.com • http://www.byronpreiss.com

Hints and Tips Journal

The following Journal was sent to the Committee on Moral Climate from Dr. Claire R. Langstrom. She was one of the investigators sent by that committee to the city of Xi. The investigative team disappeared. A second expedition, from the Academy, consisting of two men, was sent after the Moral Climate investigators disappeared. Those men also disappeared.

Touchdown

We arrived. There was no sign, no movement, no indication of any kind that the ancient Martian city of Xi was inhabited. But that was a ruse: Stendahl was here somewhere, wallowing in his books. I have read about the legends of this place. The Martians believed it contained the greatest force in the universe. Obviously it did not. Otherwise why would the Martians have died out? I wanted to explore as much of the city as I could on one energy charge. I decided to take only a data recorder and a mapper with me, along with a helmet.

I landed near one of the canals. The water was clear and flowed faster than I thought it would. I turned around and walked away from the canal toward high canyon walls. I could see Xi through a breach in the canyon wall. No wonder this place stayed unexplored. It lay on the floor of a hidden canyon, perhaps with only one entrance. I noticed there were side routes branching to the left and right. I will explore those later if I have time.

Transporter Building

Some of the Martian machinery, though neglected for centuries, still worked. As I approached the city buildings, their doors opened for me. I entered the first building on the right that I came to. It contained a device that looked like my Rocket's transporter. Unfortunately, the device was locked. It seemed obvious to me that manipulating the nine tiles with Martian symbols on them would operate the transporter. The same strange symbol framed the device.

Dome Building

While exploring the large Dome Building to the west of the Transporter Building, I found a console with Martian writing on it. Since I could not translate it without the Scanner, I went back to the Rocket for it (I should have brought it with me from the start!). It translated the Martian symbols on the console into numbers. And I recognized the Martian symbol for the number 15. I had seen it before, repeated many times, on the tile grid in the Transporter Building. This suggested the tile grid required the numbered tiles to be placed so that the columns, rows, and diagonals add to 15.

Return to the Transporter Building

I returned to the Transporter Building, armed with the knowledge that the tile grid was a number puzzle. After using my scanner to translate the symbols displayed on the console in the Dome Building, I learned that the tiles in this puzzle were arranged in numerical order in their initial positions. Tile numbers one through five were in order in a vertical column to the left of the grid, and tiles six through nine were in order in a vertical column to the right of the grid.

To activate the Transporter Tube, all the rows, columns, and diagonals needed to add up to 15. I attempted to solve the puzzle using logic. For example, I concluded that the number five needed to go in the center space, and that the number one could not go in a corner. I will try to devise a complete solution in my working notes.

Using the transporter, I was taken to the roof of the building, where a Martian Sand Yacht was moored. However, I found nothing on the Yacht except some stored images. This was odd. Why was the transporter so carefully locked, if there was nothing of value here?

Outside, I saw a ghost. I could not record it with the data recorder. Was it really there or was it a figment of my imagination? It looked like a Martian, strolling through the city. It suddenly appeared and then it just vanished.

Stendahl House

I explored the large building in the middle of the city. This was the house built by that moral degenerate, Stendahl. If it were not for the scanner, I could never have made it through all six rooms, or even from the first room to the second. To the naked eye and the unguarded mind, there were no doors between one room and the next. But the scanner showed me that what I saw as impenetrable walls were illusions. The house was full of eerie sounds, ghostly projected images, tricks, and traps. I found a crystal fragment inside a skull in one room. All of the doors from room to room allowed passage in one direction only, never letting me retrace my path. I could only go forward, always seemingly into a trap. Was Stendahl trying to protect his accursed books, or was the house intended for more sinister purposes?

In the working notes, I have kept track of the steps that led me successfully through the house.

The library in this house was a scandal. It contained hundreds of banned books. Among them, I found an interesting book about a binary numbering system. I thought I could use this information in the Jail because the force field in the Jail seemed to have been controlled by a binary lock.

Jail

A building on the north edge of the city contained a force field. It looked like it was built to be a Jail. There was a Martian control panel on a pedestal next to it. The controls consisted of six vertical bars. Each of them could have been either up or down. Some setting of the six bars should shut the force field off. Fortunately, the book in the library of the Stendahl House helped me figure this mechanism out. The code sequence was based on a variation of the binary number system. Successfully moving all of them to the down position released the force field.

On the first move, only the left-most bar was moveable. On each successive move, only one other bar besides the one just moved would move. I solved the problem by trial and error, using a simple rule: never move the same bar twice in a row. After 42 moves, all of the bars were in the down position and the force field was deactivated. I moved most of the bars up and down many times, but only at the end of the sequence were all six bars down.

Return to the Sand Yacht

Emerging from the Jail, I saw a Sand Yacht flying over the city! It landed on the roof of the Transporter Building. Was this another Martian hallucination from the past? Was this city, or something in it, affecting my mind, causing me to see things that were not here? Was it a distortion of time itself? Or did a Sand Yacht really go by?

I could not resist returning to the Transporter Building and using the transporter again. There seemed to be no change in the Sand Yacht moored there; but when I scanned its control panels, I saw a hidden crystal fragment. Once I scanned it, the crystal was easy to obtain. It was another part of a key.

Art Gallery

To the east of the Jail was a building I call the Art Gallery because it had a number of Martian paintings in it. It also had a sliding tile mechanism. The tiled image, when completed correctly, was a map of the tunnels leading to the Archive that holds the Tx Hllt Hja. The tunnel map was the same as the tunnel map that I saw in the Power Building. When the puzzle was solved, the gap in the puzzle was located one square above the lower right corner rather than in the lower right corner itself. Since this mechanism scrambled the tiles randomly each time it was activated, I was not able to record a specific sequence of moves i
my notes.

After completing the map, I discovered that there was a crystal hidden behind the map, which I found by scanning. It could not be seen on the scanner until the map was correctly assembled.

Cave Dwelling

On the western outskirts of the city was a cave. It seemed to have been inhabited at one time. The artifacts there were Martian. Upon the cave wall, I found a crystal. When I touched it, five crystals appeared in the pattern of a horizontal rectangle with a fifth point centered above the rectangle. Two of the crystals highlighted in sequence, and a line appeared connecting those two. I found that when I touched a correct point, the point highlighted briefly and a line appeared connecting the last connected point with the point I just touched. When I touched an incorrect point, the point highlighted briefly and the last line added to the figure disappeared, setting the diagram back one step. When the diagram was complete, an image appeared. I did not know what it meant.

Crystal Fragments

While exploring Xi I found Martian energy crystals. I detected them with the scanner. My helmet confirmed what they were and, when I chose to acquire them, their energy automatically charged my energy cells. Using this Martian energy did not adversely affect my equipment, and it allowed me to spend more time in the city without having to return to the ship.

I also found some unusual crystal fragments that, when analyzed, proved to be pieces of a key. One of these pieces was located in a Sand Yacht which was parked on the roof of the Transporter Building. I had to assemble the key in order to determine whether or not the key itself—or what it would unlock—posed a threat to the morality of humankind. After finding all four pieces I brought them back to the Rocket's Tool Kit. There I manipulated them into position.

I then understood the significance of the image from the cave dwelling: it was a view of the four Archive key fragments correctly oriented for re-assembly.

To assemble the fragments, I first rotated them so that their flat sides faced me. Then I rotated each piece clockwise or counterclockwise so that the smooth edge faced out, toward the walls of the analyzer, and the jagged edges faced in. I had to rotate some pieces to flip them over so that all the jagged edges would face in. I oriented the longer pieces first and then the squareish ones. When the four pieces were oriented correctly they pulled themselves together and became one solid crystal.

Spender

I ran into a madman named Spender. He claimed to know the secrets of the universe. He threatened to kill me if I attempted to find the Tx Hllt Hja. He kept talking about a secret Archive. I assumed that the key I assembled had something to do with it. He told me he knew I had the key, and he would kill me for it. He was raving something about protecting the Archive, and destroying and scattering the key. I shot him. But he was only wounded and got away. He stalks me now. I catch sight of him sometimes. I fear he has abducted the missing members of my team and taken them to the Archive.

The Archive

I found the opening to the Archive. From the middle of the city in front of the steel gate posts, I walked as far east as I could go. When I reached the canyon wall, I turned south. I went on as far as I could until I was blocked by the canyon wall. Then, I turned east. The opening to the Archive was hidden in the wall. I touched the door and it opened. Beyond the door was a tunnel maze. I hate mazes, but it could have been worse: that maniac Spender could have been in there, hunting me. I finally came to a large chamber. It contained consoles of the kind I had seen in other parts of the city. I was running out of energy.

One console contained a purple crystal on a stand—a Martian Singing Book. I stood at the display case covered with Martian symbols and touched them one at a time. Each symbol I touched produced a musical tone. There were four triangular spaces next to the Martian key pad. Maybe the four symbols that appeared in these four triangles are needed to obtain the all-important secret with which Spender is so obsessed.

The buttons were shaped like Martian glyphs, but the glyphs had no particular meaning. That is, they had no particular meaning to a human. Archeologists have determined that books like this are musical instruments. They were as familiar to Martians as pianos are to humans. I assumed that playing the correct notes on the book would cause something to happen. Martian melodies were composed of tone pairings. Tones were carefully selected and combined by the musician to create a pair. Then, pairs were used to compose songs. The order of a pair is significant. Do-re is not the same as re-do. I hit random keys on the keyboard and, by accident, made a Martian pair. One of the triangles lit up, showing a Martian glyph. I fumbled around trying to light more triangles. After pressing the keys 15 times, the Book pushed me away. I tried again.

By continued experimentation, I found the correct notes to have revealed all four glyphs. I have recorded this in my working notes.

When the triangles were lit, each one showed one glyph, making a sequence of four from top to bottom. The glyph shown in each lit triangle, and thus the sequence of four, was always the same.

This suggested that the four glyphs—arranged in exactly this sequence—had some meaning. Because the glyphs did not represent letters or words, they could not be translated. It was possible that they were the notes of another song. As of this writing, no conclusive evidence has been found which would identify what the four-note song meant. However, I was able to translate the title of the chant which produces them; it was called "Revelation."

Through another door at the end of the large chamber was a smaller room. In it was a display case topped with a row of blank rectangles. The fact that four glyphs could be revealed in the Singing Book and that this strange case could accommodate four glyphs could not be a coincidence. I also concluded that this case might hold the thing about which Spender is so concerned. The significance of the Earth objects in another display case eluded me for the moment. But the significance of the song from the Singing Book was clear. The four glyphs could be used to unlock the final case.

Since I did not know what this case would reveal, and was almost out of energy, I returned this log to my Rocket. I will leave this log there and return to open the case.

Dr. Langstrom's Journal ends here.
She was never seen again.

PRODUCT SUPPORT

For help using this disc, refer to this manual, or click Help in the Main Menu, or select Database, then Mission Assistance in the Rocket's Tool Kit. For technical information, view the READ_MC.TXT file on the disc.

For additional help, contact Technical Support, Monday to Friday between the hours of 8am and 6pm Greenwich Mean Time on one of the following freephone numbers:

United Kingdom	0800 371314
Germany	0130 82 01 15
France	05 90 8318
Italy	1678 71975
Spain	900 99 4433

Alternatively write to us at: CIC Interactive, c/o P O Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP, United Kingdom.

EPILEPSY WARNING

Please read this section of the manual before using your computer, or allowing children to use the system.

Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition.

Please follow the precautions listed below whilst playing to minimise any risk:

1. If you or your family have a medical history of epileptic fits, or have experienced periods of lost consciousness when exposed to flashing lights, please consult your doctor before playing.
2. Always play games in a room with plenty of light.
3. At least ten minutes rest should be taken every hour whilst playing computer games.
4. Do not sit closer than 2.5m from the television screen.
5. Play games on as small a screen area as possible, preferably 14" or less.
6. Only play games when fully rested. Do not attempt to play if you are tired or have not had much sleep.
7. If altered vision, eye twitches, dizziness, muscle twitches, disorientation, loss of awareness, or any involuntary movement or convulsions are experienced by yourself or your child, stop playing immediately and consult your doctor.

Parents should always supervise their whole family's use of computer and video games.

Packungsinhalt

- *Ray Bradbury's The Martian Chronicles Adventure Game* - CD-ROM-Disk.
- *Ray Bradbury's The Martian Chronicles Adventure Game* - Handbuch.
- Registrierkarte einschließlich Lizenzvereinbahrung und Garantie.

Windows - Systemvoraussetzungen

- PC mit 486DX/25MHz oder besseren Prozessor.
- 8 MB RAM.
- SVGA-Grafiken (256 Farben mit 640 x 480 Auflösung).
- CD-ROM-Laufwerk mit doppelter Geschwindigkeit oder schneller.
- MPC-kompatible Soundkarte.
- Windows-kompatible Maus oder ähnliche Zeiger-Vorrichtung.
- QuickTime™ 2.0.3 oder spätere Version (auf dieser CD enthalten).
- Windows® 3.1 oder spätere Version (Windows 95-kompatibel).

Macintosh - Systemvoraussetzungen

- Ein Macintosh® oder Power Macintosh® mit einem 68030 / 25 Mhz oder besseren Prozessor.
- 13 Zoll oder größerer Farbmonitor (256 Farben mit einer Auflösung von 640 x 480).
- 8 MB RAM.
- Macintosh-kompatibles CD-ROM-Laufwerk mit doppelter oder höherer Geschwindigkeit.
- System 7.0 oder spätere Version.
- QuickTime™ 2.1 oder spätere Version.
- Indeo®-Video (auf dieser CD enthalten).

Installation der Windows-CD

1. Windows starten.
2. *The Martian Chronicles*-CD in das CD-ROM-Laufwerk einlegen.
3. Von der Menüleiste im Programm-Manager 'Datei' und dann den Befehl 'Ausführen' wählen.
   Windows 95: Vom Startmenü den Befehl 'Start' anklicken und dann die Option ' Ausführen' wählen.
4. Kennbuchstaben des CD-ROM-Laufwerks gefolgt von ':\setup' eingeben.
5. Auf OK klicken, dann die Bildschirmanweisungen befolgen.

Spielstart von der Windows-CD

1. Windows starten.
2. *The Martian Chronicles*-CD in das CD-ROM-Laufwerk einlegen.
3. Im Martian Chronicles-Programmgruppenfenster erscheint daraufhin das Martian Chronicles-Icon.
4. Doppelklicken Sie auf das Icon, um das Programm zu starten.
   Betreiben Sie das Spiel unter Windows 95, erscheint im Startmenü eine Martian Chronicles-Menüoption. Um das Programm zu starten, wählen Sie diese Option, ziehen Sie den Cursor auf das Martian Chronicles-Icon und lassen die Maustaste los.
5. Wählen Sie vom Hauptmenüschirm nach der Einleitung die Spielstartoption.

Installation der Macintosh-CD

1. Legen Sie die The Martian Chronicles-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Doppelklicken Sie das Martian Chronicles Installations-Icon.
3. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

Spielstart von der Macintosh-CD

1. Legen Sie die The Martian Chronicles-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Öffnen Sie den Martian Chronicles-Ordner Ihrer Festplatte.
3. Doppelklicken Sie im Martian Chronicles-Ordner das The Martian Chronicles-Icon.
4. Wählen Sie vom Hauptspielschirm nach der Einleitung die Spielstartoption.

Schnellstartinfos

Einleitung überspringen: Sie können die Einleitungsfolge jederzeit überspringen, indem Sie die Maustaste drücken (bei einer Windows-Maus die linke Maustaste). Auch Meldungen oder Filmauszüge während des Spiels können auf diese Weise jederzeit übersprungen werden.

Spiel beenden: Sind Sie im Hauptmenü, klicken Sie auf die unten rechts aufgeführte QUIT-Taste (BEENDEN). Anderenfalls halten Sie bitte die Umschalttaste gedrückt und klicken den oberen Bildschirmabschnitt über dem Sichtfenster des Spiels an, um die Hauptmenüleiste aufzurufen. Wählen Sie vom GAME MENU (SPIELMENÜ) nun die Option QUIT, um das Spiel zu beenden und zur Betriebsebene zurückzukehren.

Abruf der Menüleiste während des Spiels: Drücken Sie die Maustaste (bei einer Windows-Maus die linke Maustaste), während der Cursor auf den oberen Bildschirmabschnitt über dem Sichtfenster des Spiels zeigt. Weitere Informationen zur Bedienung der Menüleiste, einschließlich Spielspeicherung, finden Sie weiter hinten in diesem Handbuch im Abschnitt **'Menüleiste'**.

Interaktion mit Objekten während des Spiels: Während Sie die Ruinen auf dem Planeten Mars erforschen, werden Sie Objekte finden, die Sie aktivieren, verschieben oder aufnehmen können. Klicken Sie auf den Modusknopf im unteren, mittleren Bildschirmabschnitt, um den interaktiven Cursor zu aktivieren. Sie können Knöpfe daraufhin drücken, Puzzleteile verschieben und kleinere Objekte zur näheren Untersuchung aufnehmen. Das kleine Lämpchen über dem Modusknopf leuchtet auf, sobald Sie einen Ort betreten, an dem der interaktive Cursor zum Einsatz gebracht werden kann. Weitere Informationen zur Interaktion mit der Marswelt finden Sie weiter hinten in diesem Handbuch in den Abschnitten **'Bewegung'** und **'Interaktion'**.

Hauptmenü und Funktionen

Das Hauptmenü erscheint nach Abschluß der Einleitungsfolge. Sie können das Hauptmenü aber auch jederzeit während des Spiels aufrufen, ohne das Spiel zuvor beenden zu müssen, indem Sie die Hauptmenüoption auf der Menüleiste wählen. Das Hauptmenü bietet folgende Optionen:

Start Game (Spiel starten) - Startet das Spiel von Anfang an.

Resume Game (Spiel fortsetzen) - Mit dieser Option können Sie Ihr aktuelles Spiel fortsetzen, speichern oder ein zuvor gespeichertes Spiel wiederaufnehmen.

Ray Bradbury - Bringt Sie zum Ray Bradbury-Videointerviewschirm. Zur Wahl eines Themas klicken Sie einfach auf ein Buch des rechts gezeigten Bücherstapels. Nutzen Sie die Bedienungstasten unter dem Videofenster, um den Videoton auszuschalten, das Video zu starten/stoppen, vor-/zurückzuspulen. Die Pfeiltaste im unteren, linken Abschnitt bringt Sie zurück zum Hauptmenü.

Chronicles (Chroniken) - Bringt Sie zum 'erzählten Auswahlschirm'. Drücken Sie eine beliebige Taste, um sich einen von acht animierten und erzählten Auszügen aus dem Roman *Die Mars-Chroniken* anzusehen und anzuhören.

Help (Hilfe) - Bietet Ihnen direkten Zugriff auf die Audio-Hilfsdateien des Raketenutensilien-Kits, die die Spielsteuerungsoptionen und Menüs erläutern.

Credits - Ruft die Credits bzw. das Impressum auf.

Quit - Beendet *The Martian Chronicles* und bringt Sie zurück zur Betriebsebene.

Die Rakete

Die Rakete bildet den Ausgangspunkt Ihrer Erforschung des Mars. Bevor Sie sich auf die Oberfläche des Planeten wagen, sollten Sie sich zuerst jedoch mit den Funktionen Ihrer Rakete vertraut machen.

Der Einsatzmonitor: Zu Beginn des Spiels trifft über den Einsatzmonitor eine Nachricht vom Mars-Einsatzkommando ein, in der Ihre bevorstehende Mission beschrieben wird. Auch im späteren Spielverlauf werden Sie Meldungen über Ihren derzeitigen Einsatzstatus erhalten. Kehren Sie mittels des Transporter-Knopfes zur Rakete zurück, um den Monitor auf neueste Nachrichten zu überprüfen.

Hinweis: Um die Einsatzbesprechung zu Beginn des Spiels zu verlassen, klicken Sie während der Einsatzbesprechung einfach auf das Sichtfenster.

Das Utensilien-Kit: Ihr Utensilien-Kit befindet sich in Ihrer Rakete und ist von mehreren Steuerungstasten und Schubladen umgeben. Es enthält Ausrüstungsgegenstände für Ihre bevorstehende Mission, einschließlich eines Überdruckhelms mit einem HUD (Head-Up Display). Sobald Sie sich diesem Utensilien-Kit nähern, erscheint ein Menü, über das Sie durch Anklicken der Option EQUIPMENT SELECTION (AUSRÜSTUNGSAUSWAHL) die Utensilien wählen können, die Sie auf Ihre Mission mitnehmen möchten. Das Utensilien-Kit verfügt aber noch über zahlreiche andere Funktionen. Nutzen Sie es, um beispielsweise Artefakte zu analysieren, auf die Sie während des Spiels gestoßen sind, oder sich Bilder anzusehen, die Sie mittels Ihres Datenrekorders aufgezeichnet haben, Ihre Energieversorgung zu ergänzen oder Audiohilfe abzurufen.

Transporter: Möchten Sie den Transporter Ihrer Rakete benutzen, brauchen Sie sich nur dem roten Transportertunnel zu nähern. Klicken Sie auf den 'ACTIVATE TRANSPORTER'-Knopf (TRANSPORTER AKTIVIEREN), sobald eine Nahansicht gezeigt wird. Nähern Sie sich nach Aktivierung des Transporterfelds dem roten Transportertunnel, werden Sie von Ihrer Rakete automatisch zum Mars gebracht.

Der Spielbildschirm

Der Spielbildschirm erscheint immer dann, wenn Sie ein neues Spiel beginnen oder ein altes wiederherstellen. Der Spielbildschirm umfaßt das Sichtfenster und das Utensilienfeld.

Sichtfenster: Das Sichtfenster des Hauptbildschirms zeigt verschiedene 3-D-Perspektiven des Raketeninneren und der Marsumwelt. Bisweilen erscheint hier auch eine HUD-Anzeige, die zusätzliche Informationen und Optionen liefert. Bietet Ihnen eine HUD-Meldung mehrere Optionen, wählen Sie eine, um die Anzeige auszuschalten. Anderenfalls können Sie dazu auch auf das HUD-Bild oder den Modusknopf in der Mitte des Utensilienfelds klicken.

Utensilienfeld: Unter dem Sichtfenster befinden sich fünf Knöpfe. Der Modusknopf in der Mitte hat mehrere Funktionen. Die übrigen vier repräsentieren Utensilien, die Sie während des Spiels einsetzen können. Über jedem Utensilienknopf ist ein Lämpchen angebracht, das aufleuchtet, sobald das entsprechende Utensil zum Einsatz gebracht werden kann.

Das Kartenutensil (*ganz links*) öffnet eine Karte, auf der Ihre aktuelle Position markiert ist.

Der Datenrekorder (*links*) hält die aktuelle Ansicht fest. Das aufgezeichnete Bild kann über den Datenbankmodus des Raketenutensilien-Kits abgerufen werden.

Der Modusknopf (Mitte) hat die folgenden Funktionen:

> ***Interaktiver Modus:*** Das mittlere Icon des Modusknopfes ist gewöhnlich ein Zielquadrat. Leuchtet während der Navigation über dem Modusknopf das Anzeigelicht auf, können Sie auf den Modusknopf klicken und damit den interaktiven Cursor aktivieren (siehe 'Interaktion mit der Marswelt') klicken Sie erneut auf den Modusknopf, um wieder in den Navigationsmodus umzuschalten.
>
> ***Bewegungspfeile:*** Das Icon in der Mitte des Modusknopfes verwandelt sich in einen Satz Pfeile, sobald der interaktive Cursor aktiviert, die Nahansicht eines Objektes abgerufen oder ein Utensil zum Einsatz gebracht wurde. In den meisten Situationen können Sie wieder in den Navigationsmodus umschalten, indem Sie einfach auf den Modusknopf klicken.
>
> ***Statusdisplays:*** Auf der linken Seite des Modusknopfes wird Ihr Kompaßkurs, auf der rechten Seite die Ihnen verbleibende Zeit angezeigt. Über der Zeitanzeige ist Ihr Energiestatus anhand einer Reihe kleiner Lichter aufgeführt. Je weniger Lichter gezeigt werden, desto geringer sind demnach auch Ihre Energiereserven.

Scanner (*rechts*) - Ermöglicht die genaue Untersuchung eines Bildes, bietet bessere Sichtverhältnisse, scannt durch mögliche Marsillusionen, vergrößert Text, um ihn lesbarer zu machen, und entschlüsselt Marshieroglyphen. Um die Scannersicht zu verbessern, halten Sie einfach die Maustaste gedrückt.

Transporter (*ganz rechts*) - Transportiert Sie vom Mars zurück zur Rakete. Dieser Knopf funktioniert in Verbindung mit dem Transportertunnel Ihrer Rakete, den Sie später wieder benutzen müssen, um zur Planetenoberfläche zurückzukehren. Bisweilen leuchtet während des Spiels der Transporterknopf auf, um Sie davon in Kenntnis zu setzen, daß in Ihrer Rakete ein Meldung vom Einsatzkommando wartet.

Hinweis: Die Karten-, Datenrekorder- und Scanner-Utensilienknöpfe funktionieren natürlich nur, wenn Sie die entsprechenden Vorrichtungen auf Ihre Mission mitgenommen haben. Nutzen Sie zur Wahl Ihrer Ausrüstung das Utensilien-Kit Ihrer Rakete.

Fortbewegung und Interaktion

Fortbewegung: Um von einem Ort zu einem anderen zu gelangen, klicken Sie auf den Bildschirmabschnitt, der Ihrer gewünschten Richtung am nächsten ist: Mitte, links oder rechts. Wenn Sie den Cursor bewegen, verwandelt er sich in einen blinkenden Pfeil, der in die mögliche Richtung weist. Sie können jederzeit nach rechts oder links abbiegen und vorwärts gehen, sofern Ihnen nichts den Weg versperrt. Ist Ihr Weg nach vorn blockiert, verwandelt sich der Cursor in einen Diamanten.

Interaktion mit der Marswelt: Während Sie die Ruinen auf dem Planeten Mars erforschen, werden Sie Objekte finden, die Sie aktivieren, verschieben oder aufnehmen können. Klicken Sie auf den Modusknopf im unteren, mittleren Bildschirmabschnitt, um den interaktiven Cursor zu aktivieren. Mittels des interaktiven Cursors in Form eines blinkenden Zielquadrats können Sie Knöpfe drücken, Puzzleteile verschieben und kleinere Objekte zur näheren Untersuchung aufnehmen. Wurde der interaktive Cursor einmal aktiviert, verbleibt er so lange auf dem Bildschirm, bis alle Interaktionsmöglichkeiten ausgeschöpft sind, oder Sie erneut auf den Modusknopf klicken, und somit zu den Bewegungspfeilen zurückkehren.

Einsatz von Utensilien: Der interaktive Cursor bildet jedoch nicht das einzige Mittel zur Erforschung der Marswelt. Auch die Aufzeichnung, Ortung und das Einscannen eines Objektes kann sehr wichtig sein. Beim Scannen bieten sich möglicherweise weitere Interaktionsmöglichkeiten. Dabei könnte beispielsweise ein bislang versteckter Bereich sichtbar oder ein Objekt aufgedeckt werden, daß Sie aufnehmen können oder das Ihnen neue Hinweise gibt. Vielleicht läßt sich auch ein Hindernis überwinden, daß Ihnen zuvor den Weg versperrt hat.

Energiereserven: Je mehr Ihre Energiereserven zurückgehen, desto verwundbarer sind Sie. Sinken Ihre Energiereserven auf einen kritischen Level ab, sind Sie gezwungen, zur Rakete zurückzukehren und Ihre Energie mittels des Utensilien-Kits aufzuladen bzw. zu ergänzen.

Menüleistenoptionen und Funktionen

Die Menüleiste ist zwar immer zugänglich, jedoch nicht immer sichtbar. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie auf den oberen Bildschirmabschnitt über dem Sichtfenster, um die Menüleiste aufzurufen. Klicken Sie das Sichtfenster an, um die Menüleiste wieder zu schließen.

Game Menu (Spielmenü) - Über das Spielmenü können Sie Spiele starten, speichern und wiederherstellen.

- Wählen Sie 'New Game' (Neues Spiel), um ein neues Spiel zu beginnen.
- Wählen Sie 'Save Game' (Spiel speichern), um ein laufendes Spiel zu speichern.

Hinweis: Zur Speicherung Ihrer Spiele wird auf Ihrer Festplatte ein Verzeichnis bzw. ein Ordner namens MARTIAN eingerichtet. Bei der Windows-Version wird beim erstmaligen Speichern ein Verzeichnis angelegt, bei der Macintosh-Version über den Installer dagegen ein Ordner geöffnet.

- Wählen Sie 'Load Game' (Spiel laden), um ein gespeichertes Spiel zu laden und auszuführen. Damit wird das laufende Spiel beendet, und Sie haben die Möglichkeit, das Spiel zu speichern.
- Wählen Sie 'Main Menu' (Hauptmenü), um zum Hauptmenü zurückzukehren. Damit wird das derzeit laufende Spiel unterbrochen. Möchten Sie das Spiel wiederaufnehmen, drücken Sie vom Hauptmenü einfach den 'Resume Game'-Knopf (Spiel wiederherstellen).
- Wählen Sie 'Quit' (Beenden), um das Spiel zu beenden und zur Betriebsebene zurückzukehren.

Options Menu (Optionenmenü) - Über das Optionenmenü können Sie die Szenenumschaltrate einstellen.

- Wählen Sie 'Transition Effects' (Übergangseffekte), um die Szenenumschaltoption einzuschalten. Auf langsameren Geräten kann die Navigation nach Aktivierung der Szenenumschaltoption jedoch etwas träge ausfallen.

Sound Menu (Soundmenü) - Bietet mehrere Lautstärkeeinstellungen.

Level Menu (Level-Menü) - Bietet vier Schwierigkeitsgrade, die sowohl einen Einfluß auf die Ihnen verbleibende Zeit, als auch Ihre Energiereserven hat. Der Schwierigkeitsgrad muß vor Spielbeginn über das Hauptmenü eingestellt werden, läßt sich während des Spiels also nicht ändern.

Schnellfunktionstastenunterstützung: Viele Optionen der Menüleiste können durch Drücken einer bestimmten Tastenkombination aktiviert werden. Beispiel: Betätigen Sie die Befehlstaste & Q (auf Windows-Geräten STRG & Q), um das Programm zu beenden. Möchten Sie während des Spiels vom Navigationsmodus in den interaktiven Modus umschalten, brauchen Sie nicht unbedingt auf den Modusknopf zu klicken, sondern können einfach die Leertaste drücken. Betätigen Sie die Leertaste jedoch nicht, während Sie sich im Hauptmenü befinden, da dies einen Programmfehler zur Folge haben kann.

Um die Schnellfunktionstasten zu aktivieren, halten Sie die Befehlstaste (bei Windows-Geräten die STRG-Taste) gedrückt und betätigen dann eine der folgenden Tasten:

Spielmenü	**"S"**	Um ein **S**piel zu speichern.
	"L"	Um ein gespeichertes Spiel zu laden.
	"M"	Um das Hauptmenü zu öffnen.
	"Q"	Um das Programm zu beenden.
Optionenmenü	**"T"**	Um die Szenenumschaltoption ein/auszuschalten.
Soundmenü	**"0-7"**	Um die gewünschte Lautstärke einzustellen.

Hinweise und Tips

Das nachstehende Journal enthält Hinweise und Vorschläge, die Ihnen bei der Lösung eines Rätsels oder Öffnen eines Schlosses behilflich sein könnten. Möchten Sie es jedoch lieber auf eigene Faust versuchen, sollten Sie diesen Abschnitt überspringen, um die Spannung des Spiels vollends zu erhalten. Doch falls Sie irgendwo steckenbleiben, oder Ihnen ein Puzzle/Rätsel mehr Kopfzerbrechen als Spaß bereitet, sollten Sie vielleicht einen Blick in das Journal werfen. Die Hinweise sind nach Örtlichkeiten geordnet. Sind zu einem Ort im Journal mehrere Abschnitte oder Einträge aufgeführt, geben die letzteren Abschnitte und Einträge zusätzliche Hinweise.

Zusätzliche Hinweise: Die Datei namens MC_HINTS.TXT (siehe CD) enthält die im Journal erwähnten zusätzlichen Notizen von Dr. Claire R. Langstrom. Sie können die Datei jederzeit mittels eines Textverarbeitungsprogrammes lesen, wenn Sie eine vollständige Lösung eines Puzzles/Rätsels wünschen.

Hinweise über das World Wide Web: Hinweise erhalten Sie auch über die WWW-Seiten von Byron Preiss Multimedia. Hätten Sie gern einen Blick auf die BPMC-Homepage geworfen, öffnen Sie vom BPMC_WEB-Verzeichnis aus mittels eines WEB-Browsers die Datei MC_MAIN.HTM (Windows-Version), oder den entsprechenden Ordner (Macintosh-Version).
http://www.byronpreiss.com

Unternehmensprofil - Byron Preiss Multimedia Company

Byron Preiss Multimedia Company wurde 1992 gegründet. Die Firma entwickelt und veröffentlicht ein breites Spektrum interaktiver Multimedia-Software unter mehreren Logos. Ray Bradbury's The Martian Chronicles wird unter dem Loge Brooklyn Multimedia-Logo herausgebracht.

Weitere, unter dem Brooklyn Multimedia-Logo veröffentlichte Byron Preiss Multimedia-Titel sind Robot City™ und Gahan Wilson's The Ultimate Haunted House.

Zusätzliche Informationen: Byron Preiss Multimedia Company, 175 Fifth Avenue, Suite 2122, New York, New York 100010 • bpmc@aol.com •http://www.byronpreiss.com.

Hinweis- und Tip journal

Das folgende Journal Dr. Claire R. Langstroms ging an den Ausschuß der Moralgesetzlichkeit. Dr. Claire R. Langstrom war eine der Forschungsreisenden gewesen, die das Komitee in die Stadt Xi gesandt hatte. Die Beteiligten wurden nie wieder gesehen. Später ließ man eine weitere Expedition starten, in der ein 2-Mann-Team der Akademie auf die Spuren des vermißten Forschungsteams gesetzt wurde. Auch diese Männer verschwanden.

Gelandet

Wir sind angekommen. Es gab keine Zeichen, keine Spuren und keinerlei Hinweise darauf, daß die uralte Marsstadt Xi bewohnt war. Doch das war einfach nicht möglich... Stendahl mußte hier irgendwo sein, wälzte sich bestimmte gerade durch seine Bücher. Ich habe schon viel über die Legenden dieses Ortes gelesen. Die Marsbewohner glaubten, daß hier die größte Macht des Universums verborgen lag. Offensichtlich scheint dem jedoch nicht so gewesen zu sein, denn warum waren die Bewohner dieses Planeten alle ausgestorben? Ich wollte mir soviel von der Stadt ansehen, wie mir meine Energiereserven gestatteten. Ich entschloß mich, neben meinem Helm lediglich einen Datenrekorder und einen Kartenzeichner mitzunehmen.

Ich landete in der Nähe eines Kanals. Das Wasser war klar und eilte schneller dahin, als ich erwartet hatte. Ich machte kehrt, ließ den Kanal hinter mir und begab mich auf den Weg in Richtung der steil aufsteigenden Felswände. Ich konnte Xi durch einen Spalt des Felsmassivs sehen. Kein Wunder, daß dieser Ort unerforscht geblieben war, denn er lag im Tal eines verborgenen Cañons, möglicherweise mit nur einem Eingang. Ich entdeckte seitlich nach rechts und links abzweigende Pfade, doch wollte ich sie später erkunden, falls ich noch Zeit hatte.

Das Transportergebäude

Zu meiner Überraschung funktionierten einige Marsvorrichtungen noch, obwohl Sie über Jahrhunderte vernachlässigt worden waren. Als ich mich den Gebäuden der Stadt näherte, öffneten sich ihre Türen. Ich trat in das erste Gebäude zu meiner Rechten und stieß dort auf eine Vorrichtung, die dem Transporter meiner Rakete sehr ähnlich sah. Leider war die Vorrichtung verschlossen. Es war offensichtlich, daß ich die neun Fliesen mit den Marssymbolen verschieben mußte, um den Transporter zu aktivieren. Dasselbe merkwürdige Symbol umrahmte die gesamte Vorrichtung.

Der Dombau

Bei meiner Erforschung des großen Dombaus westlich des Transportergebäudes fand ich eine Konsole, die mit seltsamen Marssymbolen beschriftet war. Da ich die Symbole jedoch ohne meinen Scanner nicht entschlüsseln konnte, kehrte ich zur Rakete zurück (ich hätte ihn von Anfang an mitnehmen sollen!). Der Scanner übersetzte die Symbole schließlich in Zahlen, und ich erkannte das Marssymbol für die Zahl 15. Ich hatte es schon mehrmals gesehen, und zwar auf dem Fliesengitter im Transportergebäude. Ich ging also davon aus, daß die numerierten Fliesen so auf dem Fliesengitter angeordnet werden mußten, daß die Spalten, Reihen und Diagonalen alle 15 ergaben.

Rückkehr zum Transportergebäude

Ich kehrte also zum Transportergebäude zurück, denn nun wußte ich, daß es sich bei dem Fliesengitter um ein Zahlenrätsel handelte. Nachdem es mir im Dombau gelungen war, mit meinem Scanner die Marssymbole auf der Konsole zu entschlüsseln, stellte ich fest, daß die Fliesen dieses Zahlenrätsels in numerischer Folge angeordnet waren. Die Fliesennummern 1 bis 5 waren numerisch in einer vertikalen Spalte links des Gitters, Fliesen 6 bis 9 in einer vertikalen Spalte rechts des Gitters angeordnet.

Um den Transportertunnel zu aktivieren, mußte jede Reihe, Spalte und Diagonale einen Punktwert von 15 ergeben. Ich versuchte, das Rätsel logisch zu lösen. Ich ging beispielsweise davon aus, daß die Zahl 5 in das mittlere Feld gehörte und die Zahl 1 nicht in eine Ecke gesetzt werden durfte. Ich werde versuchen, Notizen zu einer kompletten Lösung zu hinterlassen.

Nachdem ich den Transporter aktiviert hatte, fand ich mich auf dem Dach des Gebäudes wieder, wo die Marssandjacht vertäut lag. Doch konnte ich an Bord der Jacht außer ein paar gespeicherten Bildern nichts weiter finden. Das war doch schon sehr merkwürdig, denn warum war der Transporter so sorgfältig abgeschlossen worden, wenn es hier oben nichts von Bedeutung gab?

Draußen sah ich einen Geist, doch gelang es mir nicht, ihn mit meinem Datenrekorder festzuhalten. War er wirklich dagewesen, oder hatte meine Phantasie mir einen Streich gespielt? Die Erscheinung hatte wie ein Marsbewohner auf seinem Weg in die Stadt ausgesehen. Er war ganz plötzlich erschienen und hatte sich dann wieder in Luft aufgelöst.

Stendahls Haus

Ich erkundete das große Gebäude in der Mitte der Stadt. Es war das Haus des moralisch Abtrünnigen, Stendahl. Hätte ich meinen Scanner nicht dabei gehabt, hätte ich es nie durch die sechs Räume geschafft, wäre noch nicht mal ins zweite Zimmer gekommen. Mit bloßem Auge und naiver Denkweise konnte man überhaupt keine Türen entdecken. Doch mein Scanner zeigte mir, daß die Wände, die ich für undurchdringlich hielt, in Wirklichkeit Illusionen waren. Das Haus war voll von unheimlichen Geräuschen, gespenstischen Erscheinungen, Tricks und Fallen. In einem der Zimmer fand ich in einem Totenschädel, darin verborgen ein Kristallfragment. Ich stellte außerdem fest, daß die Türen immer nur den Weg in eine Richtung freigaben und mich nie zweimal durchgehen ließen. Ich konnte also nur vorwärts gehen, und scheinbar warteten überall Fallen auf mich. Versuchte Stendahl, sein verfluchtes Buch zu beschützen, oder war das Haus einem weitaus unheilvollerem Zweck zugedacht?

In meinen Notizen habe ich schriftlich belegt, wie ich mir schließlich erfolgreich einen Weg durch das Haus bahnte.

Die Bibliothek dieses Hauses war einfach skandalös! Sie enthielt Hunderte verbotener Bücher, darunter eine interessante Lektüre über ein binäres Numerierungssystem. Ich dachte mir, daß mir diese Informationen im Stadtgefängnis vielleicht zugute kommen könnten, da das Kraftfeld einem binären Schloß zugrunde zu liegen schien.

Das Gefängnis

Nördlich am Rande der Stadt befindet sich ein Gebäude mit einem Kraftfeld. Meines Erachtens nach müßte es sich um das Stadtgefängnis handeln. Neben dem Kraftfeld, auf einem Sockel ruhend, befand sich eine Kontrolltafel, die sich aus sechs vertikalen Balken oder Leisten zusammensetzte. Jeder dieser Balken ließ sich in die auf- und die abwärtige Position verschieben. Eins war klar, die Balken erforderten einer bestimmten Anordnung, um das Kraftfeld zu deaktivieren. Glücklicherweise half mir das Buch aus Stendahls Bibliothek dabei, den Mechanismus auszuknobeln. Die Codesequenz beruhte auf einer Variation des binären Numerierungssystems. Als ich die Balken alle in die abwärtige Position gebracht hatte, schaltete sich das Kraftfeld aus.

Rückkehr zur Sandjacht

Als ich aus dem Gefängnis trat, sah ich eine Sandjacht über die Stadt hinwegfliegen! Sie landete auf dem Dach des Transportergebäudes. War das womöglich eine weitere Marshalluzination aus der Vergangenheit? Hatte diese Stadt oder etwas darin befindliches vielleicht irgendeinen unerklärlichen Einfluß auf meinen Verstand, so daß ich Dinge sah, die in Wirklichkeit nicht existierten? War es womöglich eine Verzerrung der Zeit? Oder flog da tatsächlich eine Sandjacht über mir hinweg?

Ich mußte einfach zum Transportergebäude zurückkehren und noch einmal den Transporter benutzen. Die Sandjacht, die dort vertäut lag, schien sich in keiner Weise verändert zu haben, doch als ich noch einmal

die Kontrolltafeln scannte, entdeckte ich ein verborgenes Kristallfragment... ein weiteres Teil eines Schlüssels!

Die Gemäldegalerie

In östlicher Richtung des Gefängnisses befand sich ein Gebäude, das ich als Gemäldegalerie bezeichnen würde, da es mehrere Marsbilder enthielt. Ich entdeckte auch einen Fliesenverschiebungsmechanismus. Nach erfolgreicher Lösung des Rätsels war auf dem gefliesten Gemälde eine Karte der Tunnels abgebildet, die zum Archiv und dem Tx Hllt Hja führen. Die Karte war mit der Tunnelkarte, die ich im Kraftwerk gesehen hatte, völlig identisch. Als ich das Rätsel gelöst hatte, befand sich die Puzzlelücke nicht direkt in der unteren, rechten Ecke, sondern ein Quadrat darüber. Da der Mechanismus die Fliesen nach jeder Aktivierung willkürlich verschiebt, konnte ich in meinen Notizen keine definitive Sequenz festhalten.

Nach korrekter Zusammensetzung der Karte entdeckte ich Dank meines Scanners, daß hinter der Karte ein weiterer Kristall verborgen lag, doch war der Kristall erst auf dem Scanner sichtbar, nachdem ich die Karte korrekt zusammengesetzt hatte.

Der Höhlenbau

Östlich am Rande der Stadt entdeckte ich eine Höhle, die dem Anschein nach einst bewohnt gewesen war. Die Artefakte, die ich dort fand, waren eindeutig von Hand damaliger Marsbewohner gefertigt worden. Auf der Höhlenmauer fand ich einen Kristall. Als ich ihn berührte, erschienen plötzlich fünf Kristalle in der Form eines horizontalen Rechtecks, wobei der fünfte Punkt über dem Rechteck zentriert war. Dann leuchteten nacheinander zwei der Kristalle auf, und zwischen den zwei Punkten wurde eine Verbindungslinie gezogen. Ich stellte fest, daß ein korrekt berührter Punkt kurzweilig aufleuchtete und zwischen dem letzten Verbindungspunkt und dem soeben berührten eine Linie gezogen wurde. Berührte ich einen falschen Punkt, erleuchtete der Punkt zwar ebenfalls, doch verschwand die zuletzt gezogene Linie wieder und setzte das Schaubild damit um einen Schritt zurück. Als ich das Diagramm vervollständigt hatte, erschien plötzlich ein Bild, doch war mir seine Bedeutung unklar.

Die Kristallfragmente

Während ich Xi erkundete, fand ich mit meinem Scanner ein paar Marsenergiekristalle. Mein Helm bestätigte, daß es sich tatsächlich um Energiekristalle handelte, und als ich sie aufnahm, lud ihre Energie automatisch meine Energiezellen auf. Glücklicherweise schien die Marsenergie keine nachteiligen Auswirkungen auf meine Ausrüstung zu haben und ermöglichte es mir damit, länger in der Stadt zu bleiben, ohne zum Schiff zurückkehren zu müssen.

Ich stieß auch auf einige recht ungewöhnliche Kristallfragmente, und als ich sie analysierte, stellte ich fest, daß es sich um Teile eines Schlüssels handelte. Eines dieser Teile hatte in der Sandjacht verborgen gelegen, die auf dem Dach des Transportergebäudes vertäut lag. Ich mußte den Schlüssel zusammensetzen, um herauszufinden, ob der Schlüssel selbst - oder das, was er freisetzen könnte - eine Bedrohung für die menschliche Moral darstellte. Nachdem ich alle vier Teile gefunden hatte, kehrte ich zur Rakete zurück, um sie mit Hilfe meines Utensilien-Kits zusammenzusetzen.

Plötzlich wurde mir die Bedeutung des Bildes in der Höhle klar! Es war eine Abbildung der vier korrekt ausgerichteten Archivschlüsselfragmente!
Um die Fragmente richtig zusammensetzen zu können, rotierte ich sie, so daß die flachen Seiten vorerst alle in meine Richtung zeigten. Dann drehte ich jedes Teil im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn, so daß die glatten Flächen nach außen in Richtung der Analysiererwände und die gezackten Kanten nach innen wiesen. Ich mußte einige Teile erneut rotieren, um sie umzudrehen, so daß alle gezackten Kanten nach innen zeigten. Ich richtete zuerst die längeren Teile und dann die quadratischen aus. Als ich die vier Teile einmal korrekt ausgerichtet hatte, verschmolzen sie wie von Geisterhand zu einem vollständigen Kristall!

Spender

Ich begegnete einem Verrückten namens Spender. Er gab an, er kenne die Geheimnisse des Universums. Er drohte, mich zu töten, falls ich versuchen sollte, das Tx Hllt Hja zu finden. Er redete ständig von einem geheimen Archiv. Ich nahm an, daß der Schlüssel, den ich zusammensetzte, etwas damit zu tun hatte. Er sagte, er wüßte, daß ich den Schlüssel hätte, und er würde mich deswegen umbringen. Er phantasierte irgend etwas über den Schutz des Archivs und die Zerstörung und Zerstreuung der Schlüsselfragmente in alle Winde. Ich schoß auf ihn, doch er war nur verwundet und entwischte mir. Jetzt ist er hinter mir her. Manchmal kann ich ihn sehen. Ich fürchtete, er hatte meine vermißten Teammitglieder entführt und hielt sie im Archiv gefangen.

Das Archiv

Ich habe das Tor zum Archiv gefunden! Ich bin von den Stahltorpfosten in der Stadtmitte in östlicher Richtung losgegangen, bis ich schließlich die Felswände des Cañons erreichte. Dort lief ich nach Süden weiter, bis mir die Felswände den Weg versperrten. So bog ich in östlicher Richtung ab, und die Öffnung zum Archiv lag in der Felswand verborgen. Ich berührte das Tor, und es öffnete sich! Hinter der Tür wartete ein Labyrinth unzähliger Tunnels auf mich. Ich hasse Labyrinthe, doch es hätte schlimmer kommen können. Ich hatte Glück, daß dieser verrückte Spender da drinnen nicht auf mich lauerte. Schließlich erreichte ich eine große Kammer mit ähnlichen Konsolen, wie ich Sie schon in der Stadt gesehen hatte. Doch gab es ein Problem... meine Energiereserven waren so gut wie erschöpft!

Auf einer Konsole entdeckte ich einen Notenständer mit einem lilafarbenen Kristall - einem Marsgesangbuch! Ich stellte fest, daß der Schaukasten mit Marssymbolen beschriftet war, die ich nacheinander berührte, wobei jedes Symbol einen anderen Ton spielte. Neben dem Tastenfeld erblickte ich vier dreieckige Lücken und fragte mich, ob die vier Symbole in den vier Dreiecken wohl das Geheimnis enthüllen würden, von dem Spender so besessen war.

Die Knöpfe hatten die Form verschiedener Marshieroglyphen, doch schienen die Hieroglyphen keine bestimmte Bedeutung zu haben, wenigstens für einen Menschen wie mich nicht. Archäologen kamen zu dem Schluß, daß Bücher, wie diese hier, als Musikinstrumente Anwendung fanden. Den Marsbewohnern waren sie genauso vertraut, wie uns beispielsweise das Klavier. Ich ging also davon aus, daß ich die richtigen Noten spielen mußte, um irgend etwas zu erreichen. Marsmelodien setzten sich gewöhnlich aus 'Tonpaaren' zusammen, d.h. es wurden sorgfältig Töne ausgewählt und miteinander kombiniert, um so Paare harmonischer Klänge zu bilden und schließlich Lieder zu komponieren. Die melodische Ordnung zweier Klänge ist dabei sehr wichtig. Ich drückte also versuchsweise ein paar Tasten und stieß per Zufall auf zwei korrekte Marsklänge, woraufhin eines der Dreiecke aufleuchtete und mir eine Marshieroglyphe enthüllte. Ich fummelte also weiter an den Tasten herum in der Hoffnung, weitere Dreiecke zum Leuchten zu bringen. Nachdem ich die Tasten 15mal gedrückt hatte, stieß mich das Buch weg, doch so schnell gab ich nicht auf!

Weitere Experimente brachten mich schließlich auf die Spur der korrekten Noten und enthüllten die vier Hieroglyphen. Wie mir das gelungen ist, steht in meinen Notizen.

Jedes erleuchtete Dreieck zeigte eine Hieroglyphe und bildete von oben nach unten eine Folge von jeweils vier. Die Hieroglyphe jedes erleuchteten Dreiecks und damit die Viererfolge war immer dieselbe.

Ich ging also davon aus, daß die vier Hieroglyphen - in genau dieser Folge angeordnet - eine Bedeutung hatten. Da die Hieroglyphen aber keine Buchstaben oder Worte repräsentierten, konnte ich sie natürlich auch nicht übersetzen. Es war durchaus möglich, daß sie Noten eines anderen Liedes bildeten. Doch zum Zeitpunkt der Niederschrift gab es hinsichtlich der Bedeutung dieses Vier-Noten-Liedes keine überzeugenden Anhaltspunkte. Es gelang mir jedoch, den Titel der Melodie zu übersetzen. Das Lied nannte sich 'Offenbarung'.

Als ich durch die Tür am Ende der großen Kammer trat, fand ich einen kleineren Raum, in dem sich ein weiterer Schaukasten befand, der oben eine Reihe leerer Rechtecke aufwies. Die Tatsache, daß ich im Gesangbuch zuvor vier Hieroglyphen enthüllt hatte und daß diese seltsame Vitrine genau vier Hieroglyphen beherbergen konnte, schien mir kein Zufall zu sein. Ich schlußfolgerte daher, daß in diesem Schaukasten Spencers Geheimnis verborgen liegen könnte. Die Bedeutung der irdischen Objekte in einer anderen Vitrine war mir zwar ein Rätsel, doch die Bedeutung der Melodie aus dem Gesangbuch schien kein Geheimnis mehr. Die vier Hieroglyphen mußten der Schlüssel zur letzten Vitrine sein.

Da ich mir nicht sicher sein konnte, was die Vitrine zum Vorschein bringen würde und meine Energiereserven so gut wie erschöpft waren, kehrte ich mit meinem Logbuch zur Rakete zurück. Ich werde es diesmal nicht mitnehmen und zur Marsoberfläche zurückkehren, um den Schaukasten zu öffnen.

Mit diesen Worten endet Dr. Langstroms Journal.
Niemand hatte sie je wiedergesehen...

PRODUKTUNTERSTÜTZUNG

TECHNISCHE HILFE
Falls Sie zusätzliche Hilfe benötigen, rufen Sie Montag bis Freitag zwischen 8 Uhr und 18 Uhr Greenwicher Zeit (MEZ -1 Stunde) unseren Technischen Kundenienst über eine der folgenden, gebührenfreien Telefonnummern an:

Deutschland	0130 82 01 15
Großbritannien	0800 371314
Frankreich	05 90 8318
Italien	1678 71975
Spanien	900 99 4433

Oder schreiben Sie an: CIC Interactive, c/o P O Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP, United Kingdom

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie den folgenden Abschnitt gut durch, bevor Sie das Spiel auf Ihrem System betreiben oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei einigen Personen besteht die Möglichkeit eines epileptischen Anfalls oder einer Bewußtseinsstörung, wenn sie flackernden Lichtquellen oder Lichteffekten ausgesetzt sind, wie sie in unserer alltäglichen Umgebung, beim Fernsehen, oder aber auch bei der Wiedergabe von Videospielen auf Fernsehgeräten, auftreten können. Auch Spieler, die bisher keine Anfälle erlitten haben, könnten an unerkannter Epilepsie leiden.
Bitte treffen Sie folgende Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

1. Sollten Sie, oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder aufgrund flimmernder Lichteffekte schon einmal Bewußtseinsstörungen erlitten haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel betreiben.
2. Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist .
3. Legen Sie pro Stunde eine Pause von mindestens 10 Minuten ein.
4. Halten Sie stets einen Abstand von mindestens 2,5 m zum Fernsehbildschirm.
5. Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen Fernseher mit möglichst kleiner Bildschirmdiagonale (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).
6. Spielen Sie nur, wenn Sie gut ausgeruht sind. Unter keinen Umständen sollten Sie das Spiel betreiben, wenn Sie müde sind oder kaum geschlafen haben.
7. Falls bei Ihnen oder Ihrem Kind während des Spiels Symptome wie Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Schwindelgefühl, Desorientiertheit, Bewußtseinsverlust oder jegliche Art unfreiwilliger Bewegungen oder Krämpfe auftreten, beenden Sie bitte SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Kinder sollten Computer- und Videospiele nur unter Aufsicht der Eltern spielen.

Ce jeu comprend

- Un disque CD-ROM de *Ray Bradbury's The Martian Chronicles Adventure Game*
- Guide de l'utilisateur de *Ray Bradbury's The Martian Chronicles Adventure Game*
- Carte d'enregistrement avec licence et garantie

Système requis Windows

- PC avec processeur 486DX/25
- 8 Mo de RAM
- Graphiques SVGA (256 couleurs et résolution 640 x 480)
- Lecteur de CD-ROM double vitesse ou plus rapide
- Carte sonore compatible MPC
- Souris compatible Windows ou dispositif de pointage du même type
- QuickTime™ 2.0.3 (compris sur ce CD)
- Windows® 3.1 (compatible Windows 95)

Système Macintosh requis

- Tout Macintosh® ou Power Macintosh® avec processeur 68030 / 25 Mhz ou supérieur.
- Ecran couleur 13 pouces ou plus grand (256 couleurs avec résolution 640 x 480).
- 8 Mo de RAM.
- Lecteur de CD-ROM double vitesse, ou plus rapide, compatible Macintosh.
- System 7.0 ou ultérieur.
- QuickTime™ 2.1 ou ultérieur.
- Vidéo Indeo® (incluse dans ce CD)

Installation du CD Windows

1. Lancer Windows.
2. Insérer le CD des *Chroniques Martiennes* dans le lecteur de CD-ROM.
3. Cliquer sur Fichier dans la barre de menus du gestionnaire de programmes et sélectionner Exécuter. Pour Windows 95, cliquer sur Démarrer et sélectionner Exécuter dans le menu Démarrer.
4. Taper la lettre correspondant au lecteur de CD-ROM suivie de: : \setup
5. Cliquer sur OK. Suivre les instructions à l'écran.

Lancer le CD Windows

1. Lancer Windows.
2. Insérer le CD des *Chroniques Martiennes* dans le lecteur de CD-ROM.
3. L'icône des *Chroniques Martiennes* apparaît dans la fenêtre du groupe de programmes des Chroniques Martiennes.
4. Cliquer deux fois sur l'icône pour lancer le programme. Dans Windows 95, le titre des Chroniques martiennes apparaît dans le menu Démarrer. Sélectionner ce tire et relâcher le bouton de la souris sur l'icône des *Chroniques Martiennes* pour lancer le programme.
5. Après l'introduction, cliquer sur Start Game (Commencer) dans le Main Menu (Menu principal).

Installation avec le CD Macintosh

1. Placer le CD de The Martian Chronicles dans le lecteur de CD-ROM.
2. Cliquer deux fois sur l'icône Install Martian Chronicles.
3. Suivre les instructions apparaissant à l'écran.

Lancement du CD Macintosh

1. Placer le CD de The Martian Chronicles dans le lecteur de CD-ROM.
2. Ouvrir le dossier de The Martian Chronicles dans le disque de l'initialisation.
3. Cliquer deux fois sur l'icône The Martian Chronicles du dossier Martian Chronicles.
4. Après l'introduction, cliquer sur "Start Game" (Commencer la Partie) sur l'écran du menu principal.

Instructions principales

Pour sauter l'introduction: vous pouvez sauter l'introduction à n'importe quel moment en cliquant avec la souris (le bouton de gauche pour une souris Windows). Cliquer vous permet aussi de sauter la fin des messages ou des animations enregistrées rencontrées dans le jeu.

Pour quitter le jeu: si vous vous trouvez dans le Main Menu (Menu principal), cliquez sur le bouton Quit (Quitter) en bas à droite. Si vous êtes au milieu d'une partie, appuyez sur la touche Maj. et cliquez en même temps sur le haut de l'écran, au-dessus de la zone de jeu, afin de faire apparaître la barre de menus. Sélectionnez Quit (Quitter) dans le menu Game (Jeu) pour revenir au système d'exploitation.

Pour accéder à la barre des menus pendant une partie: cliquez (avec le bouton de gauche pour une souris Windows) en haut de l'écran, au-dessus de la zone de jeu. Pour plus d'informations sur la barre de menus, qui permet notamment d'enregistrer des parties, reportez-vous à la section Options de la barre de menus ci-dessous.

Pour utiliser les objets rencontrés dans le jeu: au cours de vos explorations des ruines martiennes, vous rencontrerez des objets que vous pourrez activer, déplacer ou emporter avec vous. Cliquez sur le bouton Mode en bas, au centre de l'écran, pour activer le curseur interactif. Il vous permettra d'appuyer sur des boutons, de déplacer des pièces de puzzles et de prendre des petits objets pour les regarder en gros plan. Le petit voyant qui se trouve au-dessus du bouton Mode s'allume quand vous arrivez dans un endroit où vous pouvez utiliser le curseur interactif. Pour en savoir plus sur l'interaction avec le monde martien, reportez-vous à la section **Mouvement et interactio**n ci-dessous.

Main Menu (Menu principal)

Le Main Menu (Menu principal) apparaît après l'introduction. Pendant une partie, vous pouvez quitter le Main Menu (Menu principal) sans terminer la partie en cours en utilisant l'option Main Menu (Menu principal) sur la barre de menus. Le Main Menu (Menu principal) comprend les options suivantes:

Start Game (Commencer) commence une nouvelle partie depuis le début.

Resume Game (Reprendre) permet de retourner à la partie en cours, d'enregistrer la partie en cours ou de reprendre une partie enregistrée précédemment.

Ray Bradbury vous emmène à l'écran d'interview vidéo de Ray Bradbury. Pour choisir un sujet, cliquez sur un livre dans la pile qui se trouve à droite. Servez-vous des touches du magnétoscope, au-dessous de la fenêtre vidéo, pour baisser le son, lire, rembobiner, avancer ou arrêter la cassette vidéo. Cliquez sur la flèche en bas à gauche pour retourner au Main Menu (Menu principal).

Chronicles (Chroniques) vous emmène à l'écran de narration. Cliquez sur l'un des boutons pour activer l'un des extraits animés du roman Les Chroniques Martiennes.

Help (Aide) vous permet d'accéder directement aux fichiers d'aide audio qui sont stockés dans la trousse à outils de la fusée. Ces fichiers expliquent comment se servir des commandes et des menus du jeu.

Credits (Participation) affiche la liste des personnes ayant participé à la production du jeu.

Quit (Quitter) permet de fermer Les Chroniques Martiennes pour revenir à votre système d'exploitation.

La fusée

La fusée représente le point de départ de votre exploration de la planète Mars. Avant de descendre à la surface de Mars, vous devez apprendre à vous servir des instruments de la fusée.

L'écran de mission: au début de la partie, un écran vous présente un message provenant du Commandement des missions martiennes. Ce message décrit votre mission. A différents moments du jeu, vous recevrez d'autres messages de mission. Le voyant qui se trouve au-dessus du bouton du transporteur clignote lorsqu'un nouveau message est arrivé. A l'aide du bouton du transporteur, retournez à la fusée pour prendre connaissance des dernières nouvelles sur l'écran. **Note:** pour quitter les instructions de mission qui sont données au début, cliquez dans la Fenêtre de jeu pendant l'annonce des instructions.connaissance des dernières nouvelles sur l'écran. **Note:** pour quitter les instructions de mission qui sont données au début, clique dans la Fenêtre de jeu pendant l'annonce des instructions.

La trousse à outils: la trousse à outils, entourée de commandes et de tiroirs, se trouve dans la fusée. Elle contient du matériel dont vous aurez besoin pour remplir votre mission, dont un casque pressurisé muni d'un collimateur de pilotage (ou HUD). Quand vous vous approchez de la trousse à outils, un menu s'affiche. Cliquez sur Equipment Selection (Sélection du matériel) pour choisir l'instrument que vous voulez emporter. La trousse à outils possède aussi d'autres fonctions. Vous pouvez vous en servir pour stocker et analyser les objets que vous trouvez pendant vos explorations, voir les images que vous enregistrez grâce au collecteur de données, recharger vos réserves d'énergie et accéder à l'aide audio.

Le transporteur: pour utiliser le transporteur depuis la fusée, approchez-vous du sas qui est représenté en rouge. Cliquez sur le bouton Activate Transporter (Activer transporteur) lorsque vous le voyez apparaître en gros plan. Quand le transporteur est activé, avancez vers le sas rouge: le transporteur quittera la fusée et vous emmènera dans le monde martien.

L'écran de jeu

L'écran de jeu apparaît quand vous commencez une nouvelle partie ou que vous reprenez une partie déjà entamée. Il se divise en deux parties: la Fenêtre de jeu et le Tableau des outils.

Fenêtre de jeu: la Fenêtre de jeu de l'écran principal présente des images en 3-D de l'intérieur de la fusée et de l'environnement martien. Parfois, des images HUD apparaissent dans la Fenêtre de jeu. Elles apportent des informations et des options supplémentaires. Si un message HUD comporte des options, sélectionnez l'une d'elles pour le faire disparaître. Sinon, cliquez sur l'image HUD ou sur le bouton Mode, qui se trouve au centre du Tableau des outils, pour effacer le message HUD.

Tableau des outils: il y a cinq boutons sous la Fenêtre de jeu. Au centre, le bouton Mode dispose de fonctions multiples. Les quatre autres représentent des outils que vous pouvez utiliser pendant une partie. Il y a un petit voyant au-dessus de chacun de ces boutons. En règle générale, le voyant est allumé lorsque l'outil en question peut être utilisé à l'endroit où vous vous trouvez.

La carte (à l'extrême gauche) affiche une carte qui vous indique où vous vous trouvez.

Le collecteur de données (à gauche) enregistre les images de l'endroit où vous vous trouvez. Vous pouvez ensuite revoir ces images grâce au mode Données dans la trousse à outils de la fusée.

Le bouton Mode (au centre) comprend les fonctions suivantes:

> *Mode interactif:* l'icône centrale du bouton Mode représente normalement une cible carrée. Quand le voyant du bouton Mode est allumé pendant la navigation, vous pouvez cliquer sur le bouton pour activer le curseur interactif (voir "Interaction avec le monde martien"). Cliquez sur le bouton Mode pour reprendre la navigation.
>
> *Flèches de mouvement:* l'icône centrale du bouton Mode se transforme en un ensemble de flèches quand vous utilisez le curseur interactif, obtenez un gros plan sur un objet ou vous servez de vos outils. Dans la plupart des cas, vous pouvez retourner au mode navigation en cliquant sur le bouton Mode.
>
> *Repères:* la partie gauche du bouton Mode représente votre orientation. La partie droite du bouton affiche le temps qu'il vous reste pour accomplir votre mission. Au-dessus de l'indicateur de temps, une rangée de petites lumières représente vos réserves d'énergie. Quand il ne reste que peu de lumières allumées, vos réserves d'énergie sont faibles.

Le scanner (*droite*) vous permet d'observer une image dans ses détails, d'obtenir une meilleure visibilité, de voir à travers les illusions martiennes, d'agrandir un texte pour pouvoir le lire et de traduire les hiéroglyphes martiens. Pour obtenir une meilleure vue grâce au scanner, maintenez enfoncé le bouton de la souris.

Le transporteur (*extrême droite*) vous ramène de l'environnement martien à la fusée. Cette commande marche conjointement avec le sas du transporteur qui est dans la fusée et que vous devez utiliser pour retourner à la surface. Parfois, le bouton du transporteur peut s'allumer en cours de partie, indiquant que vous devez retourner à la fusée pour prendre connaissance d'un message de mission.

Note: les boutons actionnant la carte, le collecteur de données et le scanner ne fonctionnent que lorsque vous emmenez ces instruments en mission. Pour choisir votre matériel, servez-vous de la trousse à outils de la fusée.

Mouvement et interaction

Se déplacer: pour vous déplacer d'un endroit à l'autre pendant le jeu, cliquez sur la partie de l'écran la plus proche de la direction que vous souhaitez prendre: centre, gauche ou droite. Quand vous bougez le curseur, il se transforme en flèche clignotante. Celle-ci indique la direction disponible. Vous pouvez toujours tourner à droite ou à gauche et vous pouvez avancer lorsque rien ne bloque votre passage. Le curseur se transforme en diamant quand vous ne pouvez plus avancer.

Interaction avec le monde martien: au cours de vos explorations des ruines martiennes, vous rencontrerez des objets que vous pourrez activer, déplacer ou emporter avec vous. Cliquez sur le bouton Mode, en bas au centre de l'écran, pour activer le curseur interactif. En forme de cible clignotante carrée, le curseur interactif vous permet d'appuyer sur des boutons, déplacer des pièces de puzzles et prendre des petits objets pour les regarder de plus près. Quand le curseur interactif apparaît, il reste à l'écran jusqu'à ce que vous n'ayez plus la possibilité d'interagir ou que vous cliquiez à nouveau sur le bouton Mode pour récupérer les flèches de mouvement.

Se servir des outils: le curseur interactif n'est pas le seul moyen dont vous disposez pour explorer le monde martien. Il peut être important d'utiliser le collecteur de données, la carte et le scanner. Si vous vous servez du scanner, vous aurez parfois accès à un niveau supérieur d'interaction; il peut, par exemple, activer une zone spéciale, vous permettre de traverser des barrières, révéler un objet à emporter ou faire apparaître des indices.

Réserves d'énergie: moins vous avez d'énergie dans vos réserves, moins vous êtes protégé contre les éventuels dangers. Si vos réserves d'énergie sont près de s'épuiser, vous devrez retourner à la fusée pour les recharger à l'aide de la trousse à outils.

Options de la barre de menus

La barre de menus est toujours accessible, mais pas toujours visible. Appuyez sur la touche Maj. et cliquez en même temps au-dessus de la Fenêtre de jeu, en haut de l'écran, pour accéder à la barre de menus. Cliquez dans la Fenêtre de jeu pour faire disparaître la barre de menus.

Game Menu (Menu Jeu) permet de commencer, enregistrer et reprendre une partie.

- Sélectionnez New Game (Nouveau) pour commencer une nouvelle partie.
- Sélectionnez Save Game (Enregistrer) pour enregistrer la partie en cours.

Note: un répertoire ou un dossier intitulé Martian sera créé sur votre disque dur pour les fichiers de vos parties enregistrées. Dans la version Windows, un répertoire se crée quand vous enregistrez une partie pour la première fois; pour la version Macintosh, un dossier est créé lors de l'installation, avant même que vous ne lanciez le jeu.

- Sélectionnez Load Game (Charger) pour charger et lancer une partie précédemment enregistrée. Cette action met fin à la partie en cours, s'il y en a une, et vous donne la possibilité de l'enregistrer.
- Sélectionnez Main Menu (Menu principal) pour revenir au Menu principal. Cette option arrête momentanément la partie en cours. Utilisez Resume Game (Reprendre) dans le Main Menu (Menu principal) pour continuer la partie en cours.Menu (Menu principal) pour continuer la partie en cours.
- Sélectionnez Quit (Quitter) pour sortir du jeu et retourner au système d'exploitation.

Options Menu (Menu Options) permet de régler la vitesse de transition entre les différentes scènes.

- Sélectionnez Transition Effects (Effets de transition) pour éliminer les transitions entre les écrans. Sur les ordinateurs peu rapides, activer cette option peut avoir pour effet de ralentir la navigation.

Sound Menu (Menu Son) offre différents réglages du volume.

Level Menu (Menu Niveau) offre un choix de niveaux de difficulté. Le niveau détermine la quantité de temps et d'énergie dont vous disposez. Il faut choisir le niveau de difficulté dans le Main Menu (Menu principal) avant de commencer une partie. Vous ne pouvez pas en changer en cours de partie.

Touches directes: la plupart des fonctions de la barre de menus peuvent être actionnées à l'aide d'une combinaison de touches. Par exemple, appuyez sur Commande-Q (Ctrl-Q pour les systèmes Windows) pour quitter le programme. Vous pouvez aussi, pour passer du mode navigation au mode interactif pendant une partie, appuyer sur la barre d'espacement de votre clavier, au lieu de cliquer sur le bouton Mode. N'appuyez pas sur la barre d'espacement quand vous êtes dans le Menu principal: cela risque d'entraîner une erreur.

Pour actionner les options par touches directes, appuyez sur la touche Commande (ou la touche Ctrl pour les systèmes Windows) et appuyez en même temps sur l'une des touches suivantes:

Game Menu (Menu Jeu)	**"S"**	Pour enregistrer une partie
	"L"	Pour charger une partie
	"M"	Pour accéder au Main Menu (Menu principal)
	"Q"	Pour quitter le programme
Options Menu (Menu Options) (Effets de transition)	**"T"**	Pour activer ou désactiver Transition Effects
Sound Menu (Menu Son)	**"0-7"**	Pour régler le volume

Conseils et Tuyaux

Le journal de bord qui suit contient des indices et des suggestions qui peuvent vous aider à résoudre les énigmes et les codes d'accès du jeu. Ne le lisez pas si vous préférez utiliser vos propres déductions (cela vous gâcherait peut-être une partie du jeu). Mais si vous vous retrouvez bloqué ou si vous n'aimez pas résoudre les énigmes, lisez ce journal. Tous les indices qu'il donne sont classés par quartier de la ville. S'il y a plus d'un seul paragraphe ou plus d'une seule entrée pour un même endroit, le dernier paragraphe ou la dernière entrée vous donnera des indices supplémentaires.

Indices supplémentaires: le fichier intitulé MC_HINTS.TXT sur le CD contient les notes de travail supplémentaires que le Dr. Claire Langstrom mentionne dans son journal. Lisez ce fichier, à l'aide du traitement ou de l'éditeur de texte de votre choix, pour avoir la solution des énigmes du jeu.

Conseils sur le World Wide Web: vous pouvez également obtenir des indices dans le site World Wide Web de Byron Preiss Multimedia. Pour vous connecter à l'écran d'accueil de BPMC, ouvrez le fichier MC_MAIN.HTM dans le répertoire (pour Windows) ou le dossier (pour Macintosh) intitulé BPMC_WEB, à l'aide d'un logiciel de navigation sur Internet standard.
http://www.byronpreiss.com

Présentation de Byron Preiss Multimedia Company

Fondée en 1992, Byron Preiss Multimedia Company développe et publie, sous plusieurs marques, une vaste gamme de logiciels multimédia interactifs. Ray Bradbury's The Martian Chronicles est publié sous la marque Brooklyn Multimedia.

Parmi les autres titres de Byron Preiss Multimedia publiés par Brooklyn Multimedia: Robot City™ et Gahan Wilson's The Ultimate Haunted House.

Pour plus de renseignements: Byron Preiss Multimedia Company, 175 Fifth Avenue, Suite 2122, New York, New York 10010 • bpmc@aol.com • http://www.byronpreiss.com

Journal des conseils et tuyaux

Le journal de bord qui suit a été envoyé au Comité sur le Climat Moral par le Dr. Claire R. Langstrom. Cette dernière faisait partie d'une équipe envoyée par le Comité pour faire une enquête sur la ville de Xi. L'équipe d'investigation disparut. Une seconde expédition militaire, composée de deux hommes, fut envoyée sur les lieux après la disparition des investigateurs du Climat Moral. Ces hommes disparurent eux aussi.

Atterrissage

Notre arrivée. Il n'y avait aucun signe, aucun mouvement, rien qui indiquait que l'ancienne ville martienne de Xi était habitée. Mais c'était une ruse: Stendhal était là quelque part, le nez dans ses livres. J'avais lu les légendes de cet endroit. Les Martiens étaient convaincus qu'il renfermait les plus grandes forces de l'univers. Il était évident que c'était faux. Pourquoi la race martienne se serait-elle éteinte? Je voulais explorer la ville au maximum avec une seule charge d'énergie. Je décidai de n'emporter qu'un collecteur de données et une carte, ainsi qu'un casque.

J'atterris près de l'un des canaux. L'eau était claire et coulait plus vite que je ne pensais. Je me retournai et m'éloignai du canal, marchant vers les hauts murs du canyon. J'aperçus Xi à travers une brèche dans la paroi du canyon. Il n'y avait rien d'étonnant à ce que cette ville n'ait pas été explorée. Elle reposait sur le lit d'un canyon, invisible, et n'avait peut-être qu'une seule entrée. Je remarquai des passages latéraux bifurquant vers la gauche et la droite. Je les explorerais plus tard, si j'en avais le temps.

Bâtiment du Transporteur

Certains dispositifs martiens, bien qu'ayant été négligés pendant des siècles, fonctionnaient toujours. Quand je m'approchai des bâtiments de la ville, leurs portes s'ouvrirent pour moi. J'entrai dans le premier bâtiment que je rencontrai sur ma droite. Il contenait une machine qui ressemblait au transporteur de ma fusée. Malheureusement, l'appareil était verrouillé. Il me parut évident qu'il me faudrait manipuler les neuf carreaux représentant des symboles martiens pour faire fonctionner le transporteur. Les mêmes symboles étranges entouraient l'appareil.

Bâtiment du Dôme

Alors que j'explorais le grand Bâtiment du Dôme, qui se trouvait à l'ouest du Bâtiment du Transporteur, je découvris un coffret couvert d'inscriptions martiennes. Comme il m'était impossible de les traduire sans l'aide du scanner, je retournai le chercher à la fusée (j'aurais dû l'emporter dès le début!). Je traduisis les symboles martiens du coffret en une série de nombres. Je reconnus alors le symbole martien pour le nombre 15. Je l'avais déjà vu, de nombreuses fois, répété sur la grille à carreaux dans le Bâtiment du Transporteur. Cela suggérait que cette grille devait être réorganisée de façon à ce que les colonnes et les diagonales produisent un total de 15.

Retour au Bâtiment du Transporteur

Je retournai au Bâtiment du Transporteur, sachant cette fois que la grille à carreaux était un problème de réflexion utilisant des chiffres. Après avoir traduit avec le scanner les symboles du coffret qui se trouvait dans le Bâtiment du Dôme, j'appris que les carreaux de la grille étaient classés par ordre numérique lorsqu'ils étaient dans leur position initiale. Les carreaux de un à cinq étaient rangés dans une colonne verticale à gauche de la grille, et les carreaux de six à neuf étaient classés dans une colonne verticale à droite de la grille.

Pour activer le sas du transporteur, toutes les lignes, les colonnes et les diagonales devaient produire un total de quinze. J'essayai de résoudre ce problème de façon logique. Par exemple, j'arrivai à la conclusion que le carreau numéro cinq devait se placer au milieu de la grille et que le numéro un ne pouvait pas aller dans un coin. J'essaierais d'inclure une solution complète dans mes notes de travail.

Par le transporteur, j'arrivai sur le toit de l'immeuble où un char à voile martien était amarré. Je n'y trouvai rien à part quelques images enregistrées. C'était bizarre. Pourquoi le transporteur était-il si soigneusement verrouillé s'il ne contenait rien de valeur?

Dehors, je vis un fantôme. Je ne parvins pas à l'enregistrer dans le collecteur de données. Etait-il vraiment là ou bien mon imagination me jouait-elle des tours? Il ressemblait à un Martien flânant dans la ville. Il apparut soudain puis s'évanouit dans les airs.

Maison de Stendhal

J'explorai le grand bâtiment qui se trouvait au milieu de la ville. C'était la maison construite par ce dégénéré moral de Stendhal. Sans le scanner, je n'aurais jamais pu visiter les six pièces, ni même passer de la première à la seconde. A l'œil nu et sans prendre garde, il semblait qu'aucune des portes ne donnait accès à la pièce suivante. Mais le scanner me révéla que les murs impénétrables n'étaient qu'illusoires. La maison était pleine de bruits à faire frissonner, d'images fantomatiques, de trucs et de pièges. Je trouvai un fragment de cristal à l'intérieur d'un crâne, dans l'une des pièces. Toutes les portes menant d'une pièce à l'autre permettaient de passer dans un seul sens, ne me laissant jamais revenir sur mes pas. Je ne pus qu'avancer vers ce qui semblait être un piège. Stendhal essayait-il de protéger ses livres maudits? Ou bien la maison avait-elle été conçue dans un but plus sinistre?

Dans mes notes de travail, j'ai gardé un tracé de l'itinéraire qui me permit de parcourir la maison avec succès.

Dans cette maison, la bibliothèque représentait un véritable scandale. Elle contenait des centaines de livres interdits. Parmi tous ces livres, je trouvai un livre intéressant sur un système de numérotation binaire. Je pensais pouvoir utiliser ce système dans la prison, car son champ de force m'avait semblé être commandé par une serrure binaire.

Prison

Un bâtiment à la frontière nord de la ville qui renfermait un champ de force. Il semblait avoir été construit comme une prison. Il y avait un tableau de commandes martien sur un piédestal situé à côté du bâtiment. Les commandes étaient constituées de six barres verticales. Chacune d'entre elles pouvait se mettre en haut ou en bas. Une certaine disposition de ces six barres devait sans doute fermer le champ de force. Heureusement, le livre que j'avais trouvé dans la bibliothèque de la Maison de Stendhal me permit de comprendre ce mécanisme. La séquence codée se basait sur une variation du système de numérotation binaire. Pour arrêter le champ de force, il me fallut réussir à mettre toutes les barres en position basse.

A la première tentative, je ne pus bouger que la barre se trouvant le plus à gauche. A chaque tour successif, je ne pus déplacer qu'une seule autre barre, elle-même placée à côté de celle que je venais de bouger. Je résolus le problème à force d'essais et d'erreurs, me basant sur une règle simple: ne jamais bouger la même barre deux fois de suite. Après 42 déplacements, toutes les barres se retrouvèrent en position basse et le champ de force fut désactivé. J'avais bougé la plupart des barres vers le haut et vers le bas de nombreuses fois, mais ce ne fut qu'à la fin de cette séquence que les six barres se retrouvèrent en bas en même temps.

Retour au char à voile

En sortant de la Prison, je vis un char à voile qui survolait la ville! Il atterrit sur le toit du Bâtiment du Transporteur. S'agissait-il d'une autre hallucination venue du passé? Etait-ce cette ville ou quelque chose qu'elle renfermait, qui influait sur mon esprit au point de me faire voir des choses qui n'existaient pas? Etait-ce une distorsion du temps? Ou un char à voile était-il réellement passé dans le ciel?

Je ne pus résister à la tentation de retourner au Bâtiment du Transporteur pour utiliser à nouveau le transporteur. Le char à voile qui y était amarré ne semblait pas avoir changé. Mais en passant ses tableaux de commandes au scanner, je découvris un fragment de cristal caché. Après l'avoir repéré, je n'eus pas de mal à le prendre.

Galerie d'art

A l'est de la Prison se trouvait un bâtiment que j'avais appelé la Galerie d'art, car il contenait un certain nombre de peintures martiennes. Il y avait aussi un mécanisme à carreaux coulissants. Une fois reconstituée, l'image carrelée représentait une carte des tunnels conduisant aux Archives, là où se trouvait le Tx Hllt Hja >>> note: we could not read this name, can you please make sure it is ok?<<<. La carte des tunnels était semblable à celle du Bâtiment du Pouvoir. Quand j'eus reconstitué la carte, je remarquai que la case vide se trouvait un carreau au-dessus du coin inférieur droit plutôt que complètement dans le coin. Comme ce mécanisme mélangeait les carreaux au hasard à chaque activation, je ne pus inscrire d'ordre spécifique de mouvements dans mes notes.

Après avoir reconstitué la carte, je découvris un morceau de cristal caché derrière celle-ci, grâce à mon scanner. Le scanner n'avait pas pu le détecter avant l'assemblage de la carte.

Caverne

Dans la banlieue ouest de la ville, je découvris une caverne. Elle paraissait avoir été habitée autrefois. Les objets qui s'y trouvaient étaient martiens. Sur la paroi, je découvris un fragment de cristal. Lorsque je le touchai, cinq autres cristaux apparurent dans un rectangle horizontal, le cinquième morceau se trouvant centré au-dessus du rectangle. Deux des cristaux brillaient par intermittence; une ligne les reliant était visible. Je découvris qu'en touchant au bon endroit, le cristal s'illuminait un court instant puis une ligne apparaissait, reliant ce cristal au dernier point de liaison. Si je touchais le mauvais point, il s'illuminait un court instant puis la dernière ligne du dessin disparaissait, faisant reculer mes recherches d'un pas. Je réussis à reconstituer le diagramme dans sa totalité. Je ne compris pas l'image qui apparut alors.

Fragments de cristal

Lors de mes explorations de Xi, je découvris des cristaux d'énergie martiens. Je pus les détecter grâce au scanner. Mon casque me confirma leur nature. Quand je décidai d'en prendre un, son énergie rechargea automatiquement mes cellules d'énergie. Cette énergie martienne n'endommagea pas mon équipement, elle me permit de passer plus de temps dans la ville sans avoir à retourner au vaisseau.

Je découvris aussi d'étranges fragments de cristal qui, après analyse, se révélèrent être les morceaux d'une clé. L'un de ces morceaux se trouvait dans un char à voile garé sur le toit du Bâtiment du Transporteur. Il me fallut reconstituer la clé pour déterminer si elle, ou ce qu'elle permettait d'ouvrir, représentait une menace pour la moralité de l'humanité. Après avoir trouvé les quatre morceaux, je les ramenai à la fusée pour la trousse à outils. Je les manipulai afin de reconstituer la clé.

Je compris alors la signification de l'image que j'avais vue dans la caverne: il s'agissait d'un schéma d'assemblage des quatre morceaux de la clé.

Pour assembler les fragments, je commençai par les positionner de façon à ce que leur côté plat soit tourné vers moi. Ensuite, je fis tourner chaque morceau dans le sens des aiguilles d'une montre, ou dans le sens inverse, afin que le bord le plus lisse se trouve à l'extérieur, vers les murs de l'analyseur, et que les bords irréguliers soient placés à l'intérieur de l'assemblage. Je dus retourner certains morceaux pour que toutes les faces irrégulières se retrouvent à l'intérieur. Je commençai par placer les morceaux les plus longs, puis je positionnai les morceaux carrés. Une fois les quatre morceaux placés correctement, ils se rapprochèrent d'eux-mêmes et formèrent un seul morceau de cristal.

Spender

Je rencontrai par hasard une espèce de fou nommé Spender. Il me dit qu'il connaissait les secrets de l'univers. Il menaça de me tuer si j'essayais de trouver le Tx Hllt Hja. Il parla sans cesse de certaines Archives secrètes. Je devinai que la clé que j'avais reconstituée avait quelque chose à voir avec ça. Il me dit qu'il savait que j'avais la clé et qu'il me tuerait pour la récupérer. Dans son délire, il parla de la protection des Archives et de la destruction de la clé pour en disperser les morceaux. Je lui tirai dessus, mais je ne fis que le blesser et il prit la fuite. Maintenant il me suit partout où je vais. Il m'arrive de l'apercevoir. Je me demande s'il n'a pas enlevé les membres de mon équipe pour les emmener aux Archives.

Les Archives

Je découvris l'entrée des Archives. Je partis du centre de la ville, devant les poteaux d'acier, et je me mis à marcher vers l'est, aussi loin que je pus. Quand j'atteignis la paroi du canyon, je tournai en direction du sud. Je marchai inlassablement jusqu'à être bloquée par la paroi du canyon. Je tournai alors vers l'est. L'entrée des Archives était dissimulée dans la paroi. Je touchai la porte, elle s'ouvrit. Derrière la porte se trouvait un labyrinthe de tunnels. Je détestais les labyrinthes, mais la situation aurait pu être pire: ce fou de Spender aurait pu être à mes trousses. J'aboutis enfin dans une grande salle. Elle contenait des coffrets ressemblant à ceux que j'avais vus dans d'autres parties de la ville. Je n'avais plus beaucoup d'énergie.

L'un des coffrets renfermait un cristal violet qui tenait sur un support: un livre de chant martien. Je m'approchai du coffret vitrine recouvert de symboles martiens et je les touchai un à un. Chaque symbole que je touchai produisit une note de musique. Il y avait quatre espaces triangulaires à côté du clavier martien. Je me demandai si les quatre symboles visibles dans ces quatre triangles permettaient d'obtenir ce secret si important qui semblait obséder Spender.

Les boutons avaient la forme des hiéroglyphes martiens, mais ces hiéroglyphes n'avaient pas de signification particulière. Ou plutôt, ils n'avaient pas de signification particulière pour les hommes. Les archéologues ont démontré que les livres de ce genre sont des instruments de musique. Les Martiens les connaissaient aussi bien que les hommes connaissent les pianos. Je supposai que quelque chose se produirait si je jouais les bonnes combinaisons musicales sur le livre. Les mélodies martiennes se composaient de paires de notes. Autrefois, les musiciens choisissaient les notes avec soin et les combinaient pour créer des paires. Les paires servaient ensuite à composer des chansons. L'ordre des notes dans une paire était important. Do-ré n'était pas la même chose que ré-do. Je tapai des touches au hasard sur le clavier et, par accident, je finis par jouer une paire martienne. L'un des triangles s'illumina, faisant apparaître un hiéroglyphe martien. Je tapai alors sur toutes les touches, tentant d'illuminer d'autres triangles. Mais quand j'eus pressé les touches 15 fois, le livre me repoussa. J'essayai de nouveau.

A force d'essais, je finis par trouver les combinaisons permettant de révéler les quatre hiéroglyphes. Je les ai indiquées dans mes notes de travail.

Quand les triangles s'illuminaient, chacun d'entre eux laissait voir un hiéroglyphe, formant une suite de quatre hiéroglyphes alignés de haut en bas. Le hiéroglyphe qui apparaissait dans chaque triangle était toujours le même et, donc, les quatre hiéroglyphes réunis formaient toujours la même séquence.

Les quatre hiéroglyphes, dans cette séquence particulière, devaient signifier quelque chose. Comme ils ne représentaient ni lettres, ni mots, je ne pouvais pas les traduire. Peut-être étaient-ils les notes d'une autre chanson. A l'heure où j'écris ce journal, aucune preuve concluante ne permet d'identifier la signification de cette chanson à quatre notes. Cependant, je pus traduire le titre de la chanson qui les contenait. Elle s'appelait "Révélation".

Au fond de cette grande salle, une autre porte menait dans une salle plus petite. J'y trouvai un coffret vitrine couvert d'une rangée de rectangles sans inscriptions. Le fait que quatre hiéroglyphes apparaissaient sur le livre de chant et que cet étrange coffret laissait place à quatre hiéroglyphes n'était certainement pas une coïncidence. J'en conclus aussi que ce coffret devait renfermer ce qui inquiétait tellement Spender. La signification des objets terriens disposés dans une autre vitrine me laissa perplexe un instant. Mais la signification de la chanson contenue dans le livre était bien claire. Les quatre hiéroglyphes permettaient d'ouvrir le dernier coffret.

Comme je ne savais pas ce qu'allait révéler ce coffret et que je n'avais pratiquement plus d'énergie dans mes réserves, je revins à la fusée. J'y laissai ce journal et retournai aux Archives pour ouvrir le coffret.

Ce sont les dernières lignes du journal de bord du Dr. Langstrom.
Personne ne l'a jamais revue.

ASSISTANCE PRODUIT

Si vous avez besoin d'aide supplémentaire, contactez notre support technique à l'adresse suivante: CIC Interactive, c/o PO Box 63, Hartlepool, Cleveland TS25 2YP.
Vous pouvez aussi nous appeler du lundi au vendredi entre 8 heures et 18 heures (heure GMT en composant le numéro gratuit suivant:
France 05 90 83 18 (valable uniquement à partir de la France)

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Lire cet avertissement avant d'utiliser un ordinateur ou de permettre à des enfants de s'en servir. Certaines personnes souffrent de crises d'épilepsie lorsqu'elles sont en présence de lumières saccadées ou de changements brusques d'éclairage dans leur environnement quotidien. Ces personnes peuvent avoir une crise lorsqu'elles regardent des images télévisées ou lorsqu'elles jouent à des jeux vidéo. Même des personnes n'ayant jamais eu de crise peuvent souffrir d'une épilepsie latente.

Afin de minimiser les risques éventuels, veuillez prendre les précautions suivantes:

1. Si vous ou un membre de votre famille présente un antécédent épileptique ou a souffert de pertes de connaissance dues à des lumières saccadées, consultez votre médecin avant de jouer.
2. Jouez toujours dans une pièce bien éclairée.
3. Faites une pause d'au moins dix minutes toutes les heures si vous jouez pendant plusieurs heures d'affilée.
4. Tenez-vous à au moins 2,5 m de l'écran de télévision.
5. Jouez sur un écran aussi petit que possible, de préférence 14" ou moins.
6. Ne jouez que lorsque vous êtes bien reposé. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous n'avez pas beaucoup dormi.
7. Si vous ou votre enfant présentez des troubles de vision, mouvements convulsifs des paupières ou des muscles, vertiges, désorientation, perte de connaissance, ou autre mouvement involontaire ou convulsif, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Il est important que les parents supervisent toujours l'utilisation de jeux vidéo par toute la famille.

Contenido del Paquete

- CD-ROM de *"Ray Bradbury's The Martian Chronicles Adventure Game"*.
- Manual del Usuario de *"Ray Bradbury's The Martian Chronicles Adventure Game"*.
- Tarjeta de Registro, Garantía y Licencia del juego.

Requerimientos del Sistema Windows

- PC con 486 DX/25MHz o superior.
- 8 MB RAM
- Gráficos SVGA (256 colores y resolución de 640 x 480)
- Unidad de CD-ROM doble o superior
- Tarjeta de sonido compatible con MPC (Ordenadores Universales)
- Ratón o dispositivo similar compatible con Windows.
- "Quick Time"™ 2.03 o versión posterior (incluido en el disco).
- Windows® 3.1 o versión posterior (compatible con Windows 95).

Requerimientos del Sistema Macintosh

- Macintosh® o PowerMacintosh® con procesador 68030 / 25 o superior.
- Monitor en color de 13 pulgadas o superior (256 colores con resolución de 640 x 480).
- Unidad de CD-ROM de doble velocidad o superior compatible con Macintosh.
- Sistema 7.0 o superior.
- Quick Time™ 2.1 o superior.
- Vídeo Indeo® (incluido en el CD)

Instalación del Disco de Windows

1. Inicia Windows.
2. Introduce el disco compacto "The Martian Chronicles" en la unidad de CD-ROM.
3. Desde la barra de controles en el Administrador de Programas, haz clic sobre Archivo y selecciona Ejecutar. Con Windows 95, haz clic en Inicio y selecciona Ejecutar en el Menú Inicio.
4. Teclea la letra correspondiente a la unidad de CD-ROM, seguida de: :\setup
5. Haz clic sobre Aceptar y sigue a continuación las instrucciones de pantalla.

Inicio del Disco de Windows

1. Inicia Windows.
2. Introduce el disco compacto *"The Martian Chronicles"* en la unidad de CD-ROM.
3. En la ventana del grupo del programa de "The Martian Chronicles" aparecerá a continuación el icono de "The Martian Chronicles".
4. Haz doble clic sobre el icono para empezar el programa.
   Con Windows 95, un objeto del menú de *"The Martian Chronicles"* aparece en el Menú Inicial. Selecciona este objeto y suéltalo con el ratón sobre el icono de *"The Martian Chronicles"* para empezar el programa.
5. Tras la introducción, haz clic en Iniciar Juego (Start Game) en la Pantalla del Menú Principal (Main Menu).

Instalación del Disco Compacto de Macintosh

1. Introduce el disco compacto "The Martian Chronicles" en la unidad de CD-ROM.
2. Haz doble clic en el icono de Instalar "Martian Chronicles".
3. Sigue las instrucciones de pantalla.

Puesta en Marcha del Disco Compacto de Macintosh

1. Introduce el disco "The Martian Chronicles" en la unidad de CD-ROM.
2. Abre la carpeta de "The Martian Chronicles" del disco rígido.
3. Haz doble clic en el icono de "The Martian Chronicles" en la carpeta de "The Martian Chronicles" .
4. Tras la introducción haz clic sobre Empezar Juego (Start Game) desde la Pantalla del Menú Principal.

Juego Rápido

Para omitir la introducción: puedes omitirla siempre que quieras con sólo hacer clic con el ratón (con·el botón izquierdo si es un ratón Windows). Al hacerlo, consigues omitir también cualquier dato que te remita a los mensajes o las películas incluidas en el juego.

Para abandonar el juego: si te encuentras en el Menú Principal (Main Menu) haz clic sobre el botón Abandonar (Quit) situado en la parte inferior derecha de la pantalla. Si te encuentras a mitad de un juego, mantén pulsada la Tecla de las Mayúsculas (Shift) y haz clic en la parte superior de la pantalla, encima del área de visión del juego para que aparezca la Barra de Menús. Selecciona Abandonar (Quit) desde el Menú de Juego (Game Menu) para salir a tu sistema operativo.

Para acceder a la Barra de Menús durante el juego: haz clic con el botón izquierdo del ratón (en el caso de un ratón Windows) con el cursor colocado en la parte superior de la pantalla, encima del área de visión del juego. Para adquirir más información sobre el funcionamiento de Barra de Menús (Menu Bar) o sobre como guardar juegos, remítete a la sección de **Barra de Menús** que figura abajo.

Para interaccionar con Objetos Visibles durante el Juego: cuando explores las ruinas Marcianas, verás objetos que activar, mover o recoger. Ház clic sobre el botón Modo en la parte inferior de la pantalla para activar el cursor interactivo y poder así pulsar botones, arrastrar piezas de los puzzles y recoger pequeños objetos para observarlos de cerca. La luz situada encima del botón Modo (Mode Button) se enciende cuando puede usarse el cursor interactivo. Para más información sobre la interacción en el mundo marciano, remítete a la sección que figura abajo sobre **Movimiento e Interacción.**

Características del Menú Principal

El Menú Principal (Main Menu): aparece tras la introducción. Puedes dirigirte hacia aquí siempre que quieras, incluso si te encuentras a mitad de un juego, usando la Opción de Menú Principal (Main Menu) desde la Barra de Menús. El Menú incluye las siguientes opciones:

Iniciar Juego (Start Game) inicia un nuevo juego desde el principio.

Reanudar Juego (Resume Game) con esta opción puedes regresar al último juego abandonado, guardar o reanudar un juego previamente guardado.

Ray Bradbury te llevará hasta la pantalla de Entrevistas de Vídeo de Ray Bradbury. Para elegir un tema, haz clic sobre un libro de los de la pila de la derecha. Usa los controles de repetición debajo de la ventana del vídeo para eliminar el sonido, empezar, rebobinar, adelantar o parar el vídeo. El botón-flecha en la parte inferior izquierda te traslada al Menú Principal (Main Menu).

Las Crónicas (Chronicles) te lleva a la pantalla de las Selecciones Narradas. Haz clic en uno de los botones para ver y escuchar un relato animado de los ocho extraídos de la novela *"The Martian Chronicles"*.

Ayuda (Help) proporciona acceso directo a los archivos de ayuda de audio almacenados en la Caja de Utensilios de la Nave. Aquí se incluye la información referente al funcionamiento de los menús y controles de juegos.

Créditos (Credits) muestra los créditos de producción del juego.

Abandonar (Quit) abandona *"The Martian Chronicles"* y te lleva de nuevo al sistema operativo.

La Nave

La Nave es el punto de partida para explorar Marte. Antes de trasladarte a la superficie de Marte tendrás que familiarizarte con las características de la Nave.

El Monitor de Misión: Al comienzo del juego aparece un Monitor que recibe una transmisión del Comando de la Misión Marte. Durante el juego recibirás mensajes que te irán informando sobre el estado y evolución de la Misión. La llegada de nuevos mensajes se indica por una luz intermitente situada sobre el botón del Transportador. Usa este botón para regresar a la Nave y no te olvides de comprobar la llegada de nuevos mensajes en el Monitor cada cierto tiempo.

Nota: Si te encuentras en la introducción de la Misión Inicial y quieres abandonarla, haz clic sobre el Área de Visión.

La Caja de Utensilios: La Caja de Utensilios está dentro de la Nave, rodeada de controles y cajones. Contiene todo el material necesario para realizar la misión, incluyendo un casco a presión con visualizador. Al aproximarte hacia la Caja verás aparecer un Menú; haz clic sobre Selección de Material (Equipment Selection) para elegir los utensilios que quieras llevarte. La Caja de Utensilios sirve además para almacenar y analizar artefactos hallados durante el recorrido, contemplar las imágenes grabadas en el Registrador de Datos, recargar tu suministro de energía o acceder a la sección de archivos de ayuda de audio.

El Transportador: para usar el Transportador dirígete al Túnel rojo del Transportador y haz clic cuando accedas a un primer plano de la imagen sobre el botón de Activar. Luego avanza hacia el Túnel rojo del Transportador para adentrarte en el mundo marciano.

La Pantalla de Juego

La Pantalla de Juego aparece al iniciar un juego o reanudar uno jugado previamente. Está dividida en dos secciones: El Área de Visión y El Panel de Utensilios.

Área de Visión: El Área de Visión de la Pantalla Principal de juego muestra imágenes tridimensionales del interior de la Nave y de los alrededores marcianos. En algunas ocasiones, aparecen Visualizadores en el Área de Visión mostrando opciones o información adicional. Cuando muestren opciones deshazte de ellos seleccionando una. En el caso de que muestren información adicional, haz clic sobre ellos o sobre el botón Modo en el centro del Panel de Utensilios.

Panel de Utensilios: Bajo el Área de Visión hay cinco botones. El botón Modo (Mode) del centro tiene múltiples funciones y los otros cuatro presentan los utensilios disponibles durante el juego. Encima de cada botón hay una luz que se encenderá cuando esté disponible.

El Localizador (*extremo izquierdo*) te lleva hasta el plano con tu posición actual destacada.

El Registrador de Datos (*izquierda*) graba la escena en la que estás y accede a ella desde el modo de base de datos, situado en la Caja de Utensilios de la Nave.

El Botón Modo (Mode) (*centro*) tiene las siguientes funciones:

> ***Modo Interactivo (Interactive Mode)***: el icono central del botón Modo está representado normalmente por un objetivo cuadrado. Si la luz situada sobre el botón Modo se enciende durante el recorrido, haz clic en el botón Modo para activar el cursor interactivo (ver "Interacción con el Mundo Marciano"). Para reanudar el juego, haz otro clic en el botón Modo (Mode).
>
> ***Flechas de Desplazamiento:*** el icono central del botón Modo adopta la forma de flechas cuando el cursor interactivo está activado, se muestra el primer plano de un objeto o utilizas utensilios. Como regla general puedes reanudar el juego haciendo clic sobre el botón Modo (Mode).
>
> ***Visualización de Status:*** el lado izquierdo del botón muestra tu recorrido en una brújula y el derecho muestra el tiempo disponible para completar la misión. Las luces que aparecen en línea encima del tiempo muestran la reserva disponible de energía, de forma que cuanto menor sea el número de luces, menos reservas habrá disponibles.

El Escáner (derecha): con él puedes examinar imágenes con todo detalle, mejorar la visibilidad, explorar las visiones de los marcianos, ampliar textos para posibilitar la lectura o traducir jeroglíficos. Mantén pulsado el botón del ratón para intensificar la visión del Escáner.

El Transportador (extremo derecho): al pulsar este botón te trasladas del entorno Marciano a la Nave. Funciona conjuntamente con el Túnel Transportador (Transporter Tube) de la Nave que debes usar para regresar a la Superficie. El botón del Transportador se encenderá dando la señal de alerta para que regreses a la Nave y te pongas al corriente de la evolución de la Misión.

Nota: El Localizador, el Registrador de datos y los botones del Escáner funcionan únicamente cuando los tienes en tu poder en cada misión. Usa la Caja de Utensilios de la Nave para seleccionar material.

Desplazamiento e Interacción

Desplazamiento: Para desplazarte de un sitio a otro durante el juego haz clic en el área de pantalla más próxima a la dirección que quieras tomar: centro, izquierda o derecha. Al mover el cursor, éste adoptará la forma de flecha intermitente señalando hacia la dirección disponible. Gira siempre que quieras a la derecha o izquierda y avanza a menos que haya un obstáculo bloqueando el camino. El cursor adoptará la forma de diamante cuando la dirección esté bloqueada.

Interacción con el Mundo Marciano: al explorar las ruinas marcianas, encontrarás objetos que activar, mover o recoger. Haz clic en el botón Modo (Mode) en la parte inferior central de la pantalla para activar el cursor interactivo con la forma de objetivo intermitente y poder así pulsar botones, arrastrar piezas o recoger pequeños objetos para observarlos más de cerca. El cursor interactivo desaparecerá de la pantalla al llegar al límite máximo posible de interacción o al hacer clic en el botón Modo (Mode) otra vez para regresar a las flechas de desplazamiento.

Manejo de Utensilios: El cursor interactivo no es la única forma de explorar el mundo de los Marcianos, también puedes grabar, localizar o explorar cosas con el Escáner. Al explorar con el Escáner se influye normalmente en la interacción haciendo accesible un área clave, atravesando barreras, descubriendo un objeto útil para el recorrido o revelando pistas prácticas.

Reservas de Energía: Cuanto más bajo sea el nivel de reservas de energía, menos protección tendrás contra posibles riesgos; si la energía disminuye de repente hasta un nivel crítico deberás regresar a la Nave y servirte de la Caja de Utensilios para repostar.

Opciones y Características de la Barra de Menús

Barra de Menús (Menu Bar): siempre está accesible aunque no continuamente visible. Para acceder a ella mantén pulsada la Tecla de Mayúsculas (Shift) y haz clic en el Área de Visión en la parte de arriba de la pantalla. Haz clic aquí también para hacerla desaparecer.

Menú de Juego (Game Menu): desde aquí se inician, guardan o reanudan los juegos.

- Selecciona Nuevo Juego (New Game) para iniciar un juego.
- Selecciona Guardar Juego (Save Game) para guardar el juego en activo.

Nota: Para almacenar los archivos con los juegos cargados se creará un directorio o carpeta denominado Marciano (Martian) en la unidad de discos rígidos. En la versión Windows se crea un directorio al guardar un juego por primera vez y en la versión Macintosh una carpeta.

- Selecciona Cargar Juego (Load Game) para cargar y jugar un juego cargado. Al hacer la selección el juego en activo se detendrá automáticamente, ofreciéndote la opción de guardarlo.
- Selecciona Menú Principal (Main Menu) para regresar a este Menú. Así el juego en activo se detendrá automáticamente. Para continuar con el juego, pulsa el botón Reanudar (Resume Game) en el Menú Principal (Main Menu).
- Selecciona el botón Abandonar (Quit) para salir del juego en activo y volver al sistema operativo.

Menú de Opciones (Options Menu): desde aquí puedes ajustar la velocidad de las transiciones de una escena a otra.

- Efectos de Transición (Transition Effects): usa esta opción para activar las Transiciones entre Pantallas (Wipe Transitions). Al activar Efectos de Transición (Transition Effects) en ordenadores de menor velocidad, puede que se ralentice la marcha del juego.

Menú de Sonido (Sound Menu): muestra las opciones de configuración del volumen.

Menú de Niveles (Level Menu): muestra una selección de cuatro niveles de dificultad. Los niveles se configuran antes de comenzar el juego desde el Menú Principal (Main Menu) e influyen en la cantidad de energía y tiempo disponible. La configuración no podrá modificarse de nuevo hasta que el juego termine.

Método Abreviado (Hot key Supported): muchas de las funciones incluidas en la Barra de Menús pueden activarse pulsando distintas combinaciones de teclas. Por ejemplo, al pulsar Command-Q (Comando Q o Control Q en los sistemas de Windows) se abandona el programa. Para cambiar del modo de recorrido al modo interactivo durante un juego puedes pulsar, además del botón Modo (Mode) la barra espaciadora desde cualquier punto excepto desde el Menú Principal (Main Menu), porque puede causar problemas en el programa.

Para activar las opciones del Método Abreviado, mantén pulsada la Tecla de Comando (Command) o la Tecla de Control en ordenadores con sistema Windows y pulsa luego la tecla correspondiente de acuerdo con el siguiente diagrama:

Menú del Juego		
(Game Menu)	**"S"**	Guardar juego
	"L"	Cargar juego
	"M"	Acceder al Menú Principal
	"Q"	Abandonar el programa
Menú de Opciones		
(Options Menu)	**"T"**	Alternar Con / Sin Efectos de Transiciones
Menú de Sonido		
(Sound Menu)	**"0-7"**	Ajustar el volumen

Consejos y Pistas

El diario incluido a continuación contiene útiles consejos y pistas para resolver puzzles o abrir puertas en el juego. Pásalo por alto si quieres añadir emoción al juego e intentar resolver los obstáculos por ti mismo, pero si te quedas estancado o sencillamente no te gustan los puzzles, es recomendable que lo leas. Las indicaciones están ordenadas por zonas en la ciudad. Si te encuentras con más de un párrafo o entrada en alguna de ellas, lee los siguientes párrafos y entradas para acceder a más pistas.

Pistas Suplementarias: el Archivo del CD denominado MC HINTS.TXT contiene las notas de trabajo mencionadas en el diario de la Doctora Claire R. Langstrom. Si quieres acceder a las soluciones de los puzzles, lee este archivo con un programa de proceso de datos o edición de textos.

Acceso a Pistas Suplementarias a través de Internet: puedes incluso obtener pistas desde la sede de Byron Preiss Multimedia en Internet. Para conectar a la página de BPMC, abre el archivo MC_ MAIN.HTM en el directorio de BPMC_WEB (en Versión Windows) o carpeta (en Versión Macintosh) mediante la fórmula WEB habitual. **http://www.byronpreiss.com**

Información sobre "Byron Preiss Multimedia Company"

Fundada en 1992, "Byron Preiss Multimedia Company" desarrolla y publica una amplia gama de productos de software multimedia en diversos sellos. "The Martian Chronicles" de Ray Bradbury aparece bajo el sello de Brooklyn Multimedia.

Otros títulos de "Byron Preiss Multimedia" aparecen con el mismo sello: "Robot City™" o "The Ultimate Haunted House" de Gahan Wilson.

Para más información dirígite a "Byron Preiss Multimedia Company" en: 175, Fifth Avenue, Suite 2122, New York, New York 10010 • bpmc@aol.com • http://www.byronpreiss.com

Diario de Consejos y Pistas

El diario fue enviado al Comité Ético por la Doctora Claire R. Langstrom. La doctora formaba parte de un equipo de investigación que el Comité destinó a la ciudad de Xi. El equipo desapareció de forma misteriosa al poco tiempo. Tras su desaparición, la Academia envió una segunda expedición formada por dos hombres. También desaparecieron.

Aterrizaje

Llegamos a la ciudad marciana de Xi y aunque no parecía haber en ella ningún signo de vida en el pasado, todo parecía formar parte de una estratagema de Stendhal que debía permanecer oculto sumido en sus libros, en algún rincón de la ciudad. Las leyendas de la ciudad contaban que los marcianos tenían la convicción de que este lugar poseía la mayor fuerza del universo, pero creo que se equivocaban ¿o cómo explicar su extinción? Decidí explorar tanto como me fuera posible llevando conmigo un suministro de energía, un registrador de datos, un localizador y un casco.

El canal próximo al lugar donde aterricé contenía agua cristalina y fluía con más rápidez de lo que había imaginado. Desde allí emprendí el camino hacia el cañón y desde una brecha abierta en él pude distinguir la ciudad de Xi. No me sorprendió que este lugar quedara aún por explorar, teniendo en cuenta que sólo había una entrada oculta en una montaña al pie del cañón. Parecía haber varios caminos que se ramificaban a izquierda y derecha de la montaña. Si contara con tiempo suficiente los exploraría más adelante.

El edificio del Transportador

Parte de la maquinaria marciana parecía llevar siglos abandonada, aunque seguía funcionando perfectamente. Conforme me aproximaba a los edificios, las puertas iban abriéndose a mi paso. Entré en el primer edificio de la derecha y vi allí un artefacto que guardaba gran similitud con el Transportador de la Nave. Todos mis intentos por abrirlo fueron fallidos. Entonces un mosaico de nueve símbolos marcianos al lado de la puerta atrajo mi atención e imaginé que manipulando aquellos símbolos conseguiría quizá poner en marcha el Transportador.

Este extraño mosaico aparecía también sobre el Transportador.

La Cúpula

Al explorar la gran cúpula al oeste del edificio del Transportador, encontré una consola con signos marcianos escritos en ella y tras comprobar que era imposible traducirlos sin ayuda del Escáner, me dirigí de nuevo a la Nave para hacerme con él. ¡No debía haberlo dejado en la Nave! Al traducir los símbolos marcianos a símbolos numéricos con la ayuda del Escáner, reconocí el símbolo marciano que representaba el número 15. Lo había visto por todas partes en la red del mosaico del edificio del Transportador. Deduje que los símbolos numerados del mosaico deberían quedar colocados de tal forma que tanto en columna, fila o en diagonal sumaran 15.

Regreso al Edificio del Transportador

Regresé al edificio del Transportador con la información recién adquirida sobre el mosaico de símbolos. Al usar mi Escáner para traducir los símbolos marcianos de la consola, me di cuenta de que los símbolos del puzzle estaban colocados en orden numérico en sus posiciones iniciales. Los números de los símbolos quedaban en columnas verticales, del uno al cinco a la izquierda de la red y del seis al nueve a la derecha de la red.

Para activar el Túnel del Transportador todas las filas, columnas y diagonales debían sumar 15. Intenté resolver el puzzle usando la lógica, concluyendo por ejemplo que el número 1 no podía ir colocado en niguna esquina y el 5 debía ir en el centro. Con las notas que he ido tomando, trataré de llegar a una conclusión definitiva.

Aterricé con el Transportador sobre el tejado de un edificio donde había un yate marciano amarrado. En el yate no encontré nada más que algunas imágenes almacenadas, cosa que me pareció bastante extraña. ¿Por qué había sido cerrado de forma tan concienzuda si no contenía nada de valor?

Ví un fantasma al salir del edificio, pero al ser imposible grabarlo con el registrador de datos me pregunté si lo que había presenciado era un mero producto de mi imaginación. Lo que me pareció ser el fantasma de un marciano vagando por la ciudad, había aparecido de repente, de la misma forma en que desapareció.

La Casa de Stendhal

Estuve explorando el edificio grande del centro de la ciudad que al parecer fue obra de Stendhal, un degenerado. De no haber sido por el Escáner no habría podido atravesar las seis habitaciones de la casa o conseguir pasar siquiera de la primera ya que ante el ojo humano y la mente inexperta era imposible distinguir las puertas que separaban las habitaciones. El Escáner revelaba que lo que parecían ser paredes impenetrables eran meras ilusiones ópticas. Sonidos escalofriantes llegaban de todas partes y me encontraba rodeada continuamente de ardides, trampas y fantasmas. En una de las habitaciones encontré un fragmento de cristal en el interior de una calavera. Me era imposible retroceder porque sólo se podía atravesar las puertas en una dirección. Parecía avanzar únicamente hacia más y más trampas. ¿Eran obra de Stendhal tratando de proteger sus libros malditos o fruto de intenciones más perversas ocultas en la casa?

Creí haber conseguido marcar mi recorrido por el interior de la casa con éxito.

El contenido de la biblioteca de la casa constituía un verdadero escándalo, con centenares de libros prohibidos. Al hojearlos dí con uno que me pareció de sumo interés, sobre el sistema númerico binario y lo cogí pensando que me sería útil en la Cárcel, donde había visto un campo de fuerza activado con el mismo sistema.

La Cárcel

En el ala norte de la ciudad había un edificio que contenía un campo de fuerza en su interior y que parecía diseñado como una cárcel. Al lado de este edificio vi un pedestal sobre el que había un panel de controles marciano con seis palancas en posición vertical. Una determinada configuración de las palancas debía desactivar el campo de fuerza y para lograrlo me serví del libro de la biblioteca. La secuencia del código estaba basada en una variación del sistema binario numérico de forma que consiguiendo bajar todas las palancas de forma adecuada, conseguiría desactivar el campo de fuerza. En el primer intento conseguí mover sólo la última palanca de la izquierda y en sucesivos intentos sólo conseguía mover una barra a un tiempo. Resolví este problema aplicando una regla muy simple por medio del método de juicio y error, no moviendo nunca la misma palanca dos veces seguidas. Tras realizar 42 movimientos arriba y abajo, conseguí desactivar el campo de fuerza.

De Regreso al Yate

Saliendo a la superficie desde la Cárcel, ¡vi un yate sobrevolando la ciudad! Luego lo vi aterrizar sobre el edificio del Transportador. ¿Había sido un yate en realidad lo que sobrevolaba la ciudad o se debía a otra alucinación del pasado?

Al verlo, no pude resistir la tentación de regresar al edificio del Transportador. Pero al usar el Escáner para analizar el panel de controles, encontré escondido en él un fragmento de cristal que parecía ser la pieza de una llave.

La Galería de Arte

En la zona este de la Cárcel había un edificio al que denominé Galería de Arte porque contenía cuadros marcianos y un mosaico móvil. Al completar el mosaico con éxito revelaba un mapa de túneles que dirigían a un Archivo de Tx Hllt Hja. Este mapa era el mismo que había visto en el Edificio de Energía. Resolví el puzzle, con un espacio vacío sobre la esquina superior derecha. Dado que cuando el mecanismo se activaba codificaba las cuadrículas del mosaico al azar, me era imposible tomar notas de secuencias determinadas de movimientos.

Finalmente lo completé y descubrí con el Escáner un cristal oculto en la parte de atrás, imposible de detectarse sin antes ensamblar el mapa.

La Cueva

En las afueras del extremo oeste de la ciudad había una cueva que parecía haber sido habitada en el pasado. Todos los artefactos que había allí eran marcianos. Sobre la pared de la cueva encontré un cristal que al tocarlo, hizo aparecer cinco cristales formando un rectángulo horizontal con un quinto extremo apuntando hacia el centro. Dos de ellos aparecían iluminados en una línea. Comprobé además que un punto determinado se encendía al tocarlo durante unos segundos y a continuación aparecía una línea que unía el último punto de conexión con el último tocado. En cambio si tocaba un punto equivocado se iluminaba durante unos segundos y la última línea que se había incorporado a la figura desaparecía, retrasando la configuración del diagrama. Lo completé por fin, apareciendo una imagen que no supe descifrar.

Los Fragmentos de Cristal

Explorando la ciudad de Xi dí con lo que el Escáner y el Casco confirmaron ser cristales de energía marcianos. Al cogerlos, mis células quedaron automáticamente recargadas con la energía que emitían no influyendo negativamente en el material, lo que me permitió pasar más tiempo en la ciudad sin necesidad de regresar a la Nave.

Encontré otro tipo de fragmentos de cristal que al ser analizados resultaron ser piezas de una llave. Una de ellas estaba en el Yate amarrado sobre el edificio del Transportador. Debía ensamblar la llave para determinar si la llave -o a lo que diera acceso- constituía una amenaza moral para la humanidad. Cuando encontré las cuatro piezas las llevé hasta la Caja de Utensilios de la Nave y usando los utensilios adecuados conseguí colocarlas en posición. Fue entonces cuando logré descifrar el significado de la imagen de la Cueva: estas cuatro piezas pertenecían a la llave del Archivo y la imagen que no había sabido descifrar representaba la orientación para su ensamblaje.

Con el fin de ensamblar los fragmentos los giré de forma que el lado liso señalara hacia mí. Luego les dí la vuelta, moviéndolas en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario para que quedaran hacia fuera, apuntando hacia las paredes del analizador con los bordes dentados hacia dentro. Orienté primero las piezas más largas seguidas de las más cortas y cuando las cuatro quedaron orientadas correctamente, ellas mismas se unieron formando un cristal compacto.

Spender

Me encontré con Spender, un loco que presumía de conocer todos los secretos del universo y que amenazaba con matarme e intentar encontrar los Tx Hllt Hja. Supuse que la llave que había ensamblado anteriormente tendría algo que ver con el Archivo secreto sobre el que no paró de hablar. Me dijo que sabía que la llave estaba en mi poder y por esa razón quería matarme. En su delirio, balbuceó algo acerca de la protección del Archivo y la destrucción de la llave. Le disparé pero logró escapar. Sé que me sigue desde entonces pero lo que en realidad temo yo es que haya secuestrado a los demás miembros de mi equipo y los haya llevado hasta el Archivo.

El Archivo

Tras caminar desde las columnas de la puerta de acero del centro de la ciudad hasta lo más lejos a donde pude llegar al este, encontré la entrada al Archivo. Al llegar al cañón, giré hacia el sur y continué hasta que quedé bloqueada por la pared del cañón. Allí no tuve más remedio que girar hacia el este y fue cuando distinguí la entrada oculta en la pared. Cuando la toqué se abrió y al entrar ví un laberinto de túneles. Odio los laberintos pero pensé que podía haber sido peor, como el maníaco de Spender esperándome escondido en alguna parte. Cuando llegué hasta una gran cámara que contenía consolas del mismo tipo que las de la ciudad, me dí cuenta de que mi reserva de energía estaba agotándose.

Una de las consolas contenía un cristal de color púrpura encima de un soporte donde había un Libro de Música Marciano. Me coloqué delante del soporte cubierto de símbolos marcianos y fuí tocándolos uno a uno. Cada símbolo que iba tocando emitía un tono musical diferente. Al lado de este teclado marciano había cuatro espacios triangulares y pensé que quizá los cuatro símbolos fueran indispensables para dar con el vital secreto con el que Spender estaba obsesionado.

Los botones tenían forma de jeroglíficos marcianos aunque no parecían esconder ningún significado especial, al menos no para los humanos. Los arqueólogos habían determinado que libros como éste eran en realidad instrumentos musicales que guardaban el mismo significado y relevancia para los marcianos, que los pianos para nosotros los humanos. Me imaginé que el tocar ciertas notas musicales en el libro produciría un efecto determinado. Las melodías marcianas estaban compuestas por tonos específicamente diseñados y seleccionados por el músico en pares. Los tonos pares eran a su vez utilizados para componer canciones por lo que el orden que seguían era de vital importancia.

Do-re no era lo mismo que un re-do. Pulsando varias teclas en el teclado al azar, conseguí formar accidentalmente un par musical marciano. Al instante uno de los triángulos se encendió revelando un jeroglífico marciano. Traté de encender más triángulos tocando más teclas, hasta que tras 15 pulsaciones el Libro me empujó fuertemente hacia atrás. Lo intenté de nuevo.

Tras experimentar durante largo rato, di con las notas musicales que revelaban los cuatro jeroglíficos y tomé buena nota de ellas.

Cada uno de los triángulos iluminados mostraba un jeroglífico distinto, formando una secuencia vertical de cuatro jeroglíficos. La secuencia era siempre la misma.

Todo parecía llevar a la conclusión de que los cuatro jeroglíficos colocados en esta secuencia poseían un significado especial. No representaban letras o palabras por lo que eran imposible de ser traducidas a menos que correspondieran a las notas musicales de otra canción. No pude dar con la traducción definitiva de la canción formada por cuatro notas pero sí con el título: "Revelación".

Una puerta situada al final de la cámara conducía a una habitación más pequeña donde había una especie de vitrina con una fila de rectángulos vacíos encima. La vitrina debía contener el secreto que tanto obsesionaba a Spender ya que el hecho de que el número de jeroglíficos y de rectángulos fueran cuatro no podía ser una mera coincidencia. Los objetos de la Tierra encerrados en otra vitrina atrajeron mi atención por unos segundos. Los cuatro jeroglíficos eran indispensables para poder abrir esta última vitrina, no había duda por tanto del papel tan clave que el Libro de Música jugaba.

Como no pude descifrar el significado que encerraba esta última vitrina y mi energía estaba llegando a su límite, regresé a la Nave para depositar allí el diario y me dirigí de nuevo al Archivo para intentar abrir la vitrina.

El diario de la Doctora Langstrom termina aquí.
No se volvió a saber nada más de ella.

ASISTENCIA DEL PRODUCTO

Asistencia del Producto

Para adquirir ayuda suplementaria, contacte con Asistencia Técnica de Lunes a Viernes entre las 8.a.m y las 6.p.m del meridiano de Greenwich en los siguientes números:

España	900 99 4433
Reino Unido	0800 371314
Alemania	0130 82 01 15
Francia	05 90 8318
Italia	1678 71975

Alternativamente puede escribirnos a: CIC Interactive, c/o PO Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP, Reino Unido

AVISO SOBRE EPILEPSIA

Lea este aviso antes de utilizar el videojuego o permitir que sus hijos lo hagan.

La exposición a ciertos patrones de luz o luces destellantes en situaciones cotidianas podría provocar ataques de epilepsia o pérdida de conocimiento en algunas personas. Tales circunstancias pueden darse también ante ciertas pantallas de televisión, al jugar juegos de vídeo. Entre los afectados pueden incluirse personas que nunca hayan sufrido de epilepsia con anterioridad.

Precauciones a la hora de jugar

- Si usted, o alguien de su familia han mostrado con anterioridad síntomas de epilepsia o han experimentado pérdidas del conocimiento durante la exposición de luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.
- Juegue en lugares adecuadamente iluminados.
- Haga descansos de entre diez y quince minutos por cada hora de juego.
- No permanezca demasiado cerca de la pantalla. Siéntese a una distancia mínima de 2'5 metros.
- Es preferible jugar en pantallas pequeñas (máximo 14 pulgadas).
- Procure no jugar si nota cansancio o falta de sueño.
- Si durante un juego de vídeo usted o sus hijos presentaran alguno de los siguientes síntomas: alteración de la visión,contracciones oculares o musculares, mareos, desorientación, pérdida de conocimiento, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa el juego inmediatamente y consulte a su médico.

Aconsejamos que los padres supervisen el uso que sus hijos hacen de los videojuegos.

Contenuto della Confezione

- Disco CD-ROM di *Ray Bradbury's The Martian Chronicles Adventure Game*
- Guida per l'Utente di *Ray Bradbury's The Martian Chronicles Adventure Game*
- Scheda di Registrazione con Contratto di Licenza e Garanzia

Requisiti di Sistema Windows

- PC con processore 486DX/25MHz o superiore
- 8 MB di RAM
- Grafica SVGA (256 colori con risoluzione 640 x 480)
- Drive CD-ROM a doppia velocità o maggiore
- Scheda sonoro MPC compatibile
- Mouse Windows compatibile o altri simili dispositivi di puntamento
- QuickTime™ 2.03 o più recente (incluso nel disco)
- Windows® 3.1 o più recente (Windows 95 compatibile)

Requisiti di Sistema Macintosh

- Qualunque Macintosh® o Power Macintosh® con processore 68030/25 MHz o superiore.
- Schermo a colori da 13 pollici o più grande (256 colori con risoluzione 640 x 480).
- 8 MB di RAM.
- Drive CD-ROM a doppia velocità o maggiore Macintosh compatibile.
- System 7.0 o più recente.
- QuickTime™ 2.1 o più recente.
- Video Indeo® (incluso nel disco)

Installazione del Disco Windows

1. Avvia Windows.
2 Inserisci il disco The Martian Chronicles nel drive CD-ROM.
3. Fai clic su File sulla barra di controllo nel Program Manager (Gestione Programma) e scegli Run (Esegui). Con Windows 95, fai clic su Start (Avvio) e seleziona Run (Esegui) sul Menu Start (Menu Avvio).
4. Digita la lettera del drive CD-ROM seguita da: :\setup
5. Fai clic su OK. Poi segui le istruzioni sullo schermo.

Avvio del Disco Windows

1. Avvia Windows.
2. Inserisci il disco The Martian Chronicles nel drive CD-ROM.
3. L'icona di Martian Chronicles apparirà nella finestra del gruppo programma Martian Chronicles.
4. Fai un doppio clic sull'icona per avviare il programma.
   Con Windows 95, una voce di menu Martian Chronicles apparirà sul Menu di Avvio. Seleziona questa voce e rilascia il puntatore sull'icona Martian Chronicles per avviare il programma.
5. Dopo l'introduzione, fai clic su Start Game (Avvia Gioco) sulla videata del Menu Principale.

Installazione del Disco su Macintosh

1. Inserisci il disco The Martian Chronicles nel drive CD-ROM.
2. Fai un doppio clic sull'icona Install Martian Chronicles.
3. Segui le istruzioni sullo schermo.

Avvio del Disco su Macintosh

1. Inserisci il disco The Martian Chronicles nel drive CD-ROM.
2. Apri la cartella Martian Chronicles sul livello radice dell'innesco del disco rigido.
3. Fai un doppio clic sull'icona The Martian Chronicles nella cartella omonima.
4. Dopo l'introduzione, fai clic su Start Game (Avvia Gioco) sulla videata del Menu Principale.

Informazioni per Avvio Rapido

Per Saltare l'Introduzione: Puoi saltare il resto dell'introduzione in qualunque momento facendo clic sul mouse (pulsante sinistro su un mouse Windows). Col clic del mouse salti anche il resto di qualunque messaggio registrato o filmato che incontri nel gioco.

Per Abbandonare il Gioco: Se ti trovi nel Menu Principale, fai clic sul bottone Quit (Abbandona) in basso a destra. Se stai eseguendo un gioco, tieni premuto il tasto Shift (Maiusc) e fai clic in cima allo schermo, sopra la zona di visuale del gioco, per far apparire la Barra di Menu. Seleziona Quit (Abbandona) sul Game Menu (Menu di Gioco) per uscire sul tuo sistema operativo.

Per Accedere alla Barra di Menu Durante il Gioco: Fai clic col mouse (pulsante sinistro con mouse Windows) con il cursore posizionato in cima allo schermo sopra la zona di visuale del gioco. Per maggiori informazioni su come usare la **Barra di Menu**, compreso come salvare i giochi, consulta la sezione Barra di Menu più avanti.

Per Interagire con Oggetti Visibili Durante il Gioco: Mentre esplori le rovine marziane, vedrai oggetti che puoi attivare, spostare o portare con te. Fai clic sul bottone Mode (Modalità) in basso al centro dello schermo per attivare il cursore interattivo. Questo ti permette di premere bottoni, trascinare pezzi del rompicapo e raccogliere piccoli oggetti per vederli da vicino. La spia sopra il bottone Mode (Modalità) si accende quando sei in un luogo dove puoi usare il cursore interattivo. Per maggiori informazioni su come interagire con il mondo marziano, consulta la sezione **Movimento e Interazione** più avanti.

Menu Principale e Funzioni

Il Menu Principale appare dopo l'introduzione. Puoi anche uscire dal Menu Principale durante il gioco senza terminare il gioco in corso facendo uso dell'opzione di Menu Principale sulla Barra di Menu. Il Menu Principale comprende le opzioni seguenti:

Start Game (Avvia Gioco) avvia un nuovo gioco dall'inizio.

Resume Game (Riprendi Gioco) ti permette di tornare al gioco in corso, di salvarlo, o di riprendere un gioco precedentemente salvato.

Ray Bradbury ti porta alla videata Video Intervista con Ray Bradbury. Per scegliere un soggetto, fai clic su un libro nella pila sulla destra. Usa i controlli di replica sotto la finestra video per togliere la voce, per avviare, per riavvolgere, per avanzare, o per fermare il video. Il bottone freccia in basso a sinistra ti consente di tornare al Menu Principale.

Chronicles (Cronache) ti porta alla videata Selezioni Narrate. Fai clic su un bottone per ascoltare e vedere ognuno degli otto passaggi narrati animati dal romanzo The Martian Chronicles (Le Cronache Marziane).

Help (Aiuto) fornisce l'accesso diretto ai file di aiuto audio archiviati nel Tool Kit del Rocket (Razzo), che spiegano i controlli e i menu del gioco.

Credits (Titoli) visualizza l'elenco dei realizzatori del gioco.

Quit (Abbandona) fa uscire da The Martian Chronicles sul sistema operativo.

Il Razzo

Rocket (Razzo) è il punto di partenza per l'esplorazione di Marte. Prima di portarti sulla superficie marziana, sarà bene che ti familiarizzi con le funzioni del Razzo.

Mission Monitor (Schermo della Missione): All'inizio del gioco, su uno schermo di monitoraggio viene eseguita una trasmissione dal Comando di Missione su Marte. Il messaggio descriverà la tua missione, e in diversi momenti del gioco arriveranno altri messaggi di aggiornamento. La spia sopra il bottone Transporter (Trasporto) lampeggia quando un messaggio di aggiornamento è in attesa. Usa il bottone Trasporto per tornare al Razzo e controlla lo schermo per vedere gli aggiornamenti. **Nota:** Per uscire dal Initial Mission Briefing (Rapporto Iniziale di Missione), fai clic sulla View Area (Area di Visuale) durante il Rapporto.

Il Tool Kit: è contornato da bottoni di controllo e cassetti ed è situato nel Razzo. Il Tool Kit contiene attrezzature necessarie alla tua missione, comproso un casco pressurizzato con HUD (Schermo Visore). Quando ti avvicini al Tool Kit, appare un menu. Fai clic su Equipment Selection (Selezione Attrezzatura) per scegliere lo strumento che vuoi portare con te. Ma il Tool Kit dispone anche di altre funzioni. Usalo per riporre e analizzare artefatti che trovi nel corso del gioco, per vedere le immagini che hai raccolto mediante il Data Recorder (Registratore di Dati), per ricaricare la dotazione di energia e per accedere all'aiuto audio.

Transporter (Trasporto): Per usarlo dal Razzo, avvicinati al Tubo di Trasporto rosso. Fai clic sul bottone Activate Transporter (Attiva Trasporto) quando appare la visuale in primo piano. Dopo aver attivato il pannello Trasporto, avanza verso il Tubo Trasporto rosso per uscire dal Razzo ed entrare nel mondo marziano.

La Videata di Gioco

La Videata di Gioco appare quando avvii un nuovo gioco e ne riprendi uno vecchio. La Videata di Gioco è composta da due parti: la View Area (Area di Visione) e il Tool Panel (Pannello Strumenti).

View Area (Area di Visuale): Questa presenta vedute in 3-D dell'interno del Razzo e dell'ambiente marziano. Alle volte, in questa area appare anche il HUD, che fornisce altre informazioni ed opzioni. Se un messaggio sul HUD presenta delle opzioni, seleziona un'opzione per far scomparire il HUD. Oppure, fai clic sull'immagine del HUD o fai clic sul bottone Mode (Modalità) al centro del Pannello Strumenti per far scomparire il HUD.

Tool Panel (Pannello Strumenti): Sotto l'Area di Visuale vi sono cinque bottoni. Il bottone Modalità al centro è dotato di funzioni multiple. Gli altri quattro rappresentano strumenti da utilizzare durante il gioco. Ogni bottone è dotato di una piccola spia luminosa. Come regola generale, la spia sopra ogni bottone si accende quando lo strumento è utilizzabile nella situazione in corso.

Mapping Tool (Strumento per Carteggiare) (*estrema sinistra*): questo chiama una mappa con evidenziata la tua posizione attuale.

Data Recorder (*Registratore di Dati*) (a sinistra): questo registra la veduta in corso. L'immagine registrata è accessibile in modalità Base di Dati nel Tool Kit del Razzo.

Mode Button (*Bottone Modalità*) (al centro): questo ha le seguenti funzioni:

> ***Interactive Mode (Modalità Interattiva):*** L'icona centrale del bottone Modalità di solito è un bersaglio a forma quadrata. Quando la spia sopra il bottone Modalità si accende durante la navigazione, puoi fare clic sul bottone per attivare il cursore interattivo (vedi a "Interagire con il mondo marziano"). Per tornare alla navigazione, fai clic sul bottone Modalità.
>
> ***Movement Arrows (Frecce di Movimento):*** L'icona al centro del bottone Modalità diventa una serie di frecce quando viene attivato il cursore interattivo, quando ti sposti su una visuale in primo piano di un oggetto, oppure quando utilizzi gli strumenti. In molte situazioni, puoi tornare in modalità di navigazione facendo clic sul bottone Modalità.
>
> ***Status Displays (Visualizzazioni di Stato):*** Sul lato sinistro del bottone Modalità sono indicate le direzioni della bussola. Il lato destro del bottone indica il tempo rimasto per completare la missione. Sopra a questo, una fila di spie luminose indica le riserve di energia. Meno luci accesse significano riserve di energia basse.

Scanner (Analizzatore) (*a destra*): ti permette di esaminare un'immagine con maggiori dettagli, di migliorare la visibilità, di analizzare i miraggi marziani, di ingrandire i testi per renderli leggibili, e di tradurre i geroglifici marziani. Per potenziare la visuale dell'analizzatore, tieni premuto il pulsante del mouse.

Transporter (Trasporto) (*estrema destra*): ti riporta dall'ambiente marziano al Razzo. Questo bottone funziona in abbinamento al Tubo Trasporto nel Razzo, che devi usare per tornare alla superficie. Occasionalmente, il bottone Trasporto si illumina durante il gioco, avvertendoti di tornare al Razzo per un aggiornamento di missione in arrivo.

Nota: I bottoni Carteggiare, Registratore Dati e Analizzatore funzionano solo quando porti questi dispositivi con te nella missione attuale. Per scegliere l'attrezzatura, usa il Tool Kit nel Razzo.

Movimento e Interazione

Spostamenti: Per spostarsi da un posto all'altro nel gioco, fai clic sulla parte dello schermo più vicina alla direzione voluta: al centro, a sinistra o a destra. Quando muovi il cursore, questo diventa una freccia lampeggiante che punta nella direzione disponibile. Puoi andare a destra o a sinistra in qualunque punto, e puoi avanzare quando non c'è niente a bloccarti la strada. Quando l'avanzamento è bloccato, il cursore diventa un rombo.

Interazione col Mondo Marziano: Mentre esplori le rovine marziane, troverai oggetti che puoi attivare, spostare o portare con te. Per attivare il cursore interattivo, fai clic sul bottone Modalità in basso al centro dello schermo. Il cursore interattivo, a forma di un bersaglio quadrato lampeggiante, ti permette di premere bottoni, di trascinare pezzi e di raccogliere piccoli oggetti per vederli da vicino. Una volta comparso, il cursore interattivo rimane sullo schermo fino a quando non vi sono più interazioni possibili, oppure fino a che non fai clic di nuovo sul bottone Modalità per tornare alle frecce di movimento.

Uso degli Strumenti: Il cursore interattivo non è il solo modo per esplorare il mondo marziano. Anche la registrazione, il carteggio e la scansione delle cose che vedi può essere importante. La scansione alle volte può portare ad ulteriori interazioni; può abilitare un'area calda nascosta, permetterti di superare barriere, rivelare un oggetto che puoi portare con te, oppure svelare degli indizi.

Riserve di Energia: Più le tue riserve di energia sono basse, meno risulti protetto dai rischi. Se le riserve di energie scendono a livelli critici, devi tornare subito al Razzo e ricaricarle mediante il Tool Kit.

Opzioni e Funzioni della Barra di Menu

La Barra di Menu è sempre accessibile ma non sempre visibile. Per accedere alla Barra di Menu, tieni premuto il tasto Maiusc e fai clic in cima allo schermo sopra l'Area di Visuale. Per far scomparire la Barra di Menu, fai clic sulla Area di Visuale.

Game Menu (Menu di Gioco): ti permette di avviare e riprendere i giochi.

- Per iniziare un gioco, seleziona New Game (Nuovo Gioco).
- Per salvare il gioco in corso, seleziona Save Game (Salva Gioco).

Nota: Per i file dei giochi salvati, verrà creata una directory o cartella chiamata Martian. Nella versione Windows, una directory viene creata quando salvi per la prima volta; nella versione Macintosh, una cartella viene creata dall'Installer prima che avvii il gioco per la prima volta.

- Per caricare ed eseguire un gioco salvato, seleziona Load Game (Carica Gioco). Questo pone termine al gioco in corso e offre l'occasione per salvarlo.
- Per tornare al Menu Principale, seleziona Main Menu (Menu Principale). Con questa selezione, operi una pausa nel gioco in corso. Per continuare a giocarlo, usa il bottone Resume Game (Riprendi Gioco) sul Menu Principale.
- Per uscire da gioco e tornare al sistema operativo, seleziona Quit (Abbandona).

Options Menu (Menu Opzioni): ti permette di regolare la velocità della transizione da una scena all'altra.

- Per attivare le transizioni tra le videate, seleziona Transition Effects (Effetti di Transizione). Su macchine meno veloci, l'attivazione di Effetti di Transizione può rallentare la navigazione.

Sound Menu (Menu Sonoro): offre una scelta di regolazioni di volume.

Level Menu (Menu Livelli): offre una scelta di quattro livelli di difficoltà. Questi influiscono sul tempo e l'energia di cui puoi disporre. La difficoltà deve essere regolata sul Menu Principale prima di avviare il gioco e non può essere cambiata nel corso del gioco.

Hot Keys Supported (Tasti Rapidi): Molte delle funzioni della Barra di Manu si possono attivare premendo combinazioni di tasti. Per esempio, premi Command-Q (Control-Q su macchine Windows) per Abbandonare il programma. Inoltre, per cambiare da modalità di navigazione a modalità interattiva durante il gioco, puoi premere la Barra Spaziatrice come alternativa al bottone Modalità. Ma non premere la Barra Spaziatrice quando sei nel Menu Principale, altrimenti potrebbe verificarsi un errore di programma.

Per attivare le funzioni di Tasti Rapidi, tieni premuto il tasto Command (tasto Control su macchine Windows) e poi premi un altro tasto come segue:

Menu Gioco:	"S"	per Salvare un gioco
	"L"	per Caricare un gioco salvato
	"M"	per accedere al Menu Principale
	"Q"	per Abbandonare il programma
Menu Opzioni:	"T"	per accendere/spegnere Effetti di Transizione
Menu Sonoro:	"0-7"	per regolare il volume del sonoro

Suggerimenti e Consigli

Il Diario che segue contiene alcuni indizi e suggerimenti che possono aiutare a risolvere i rompicapo e i blocchi nel gioco. Se preferisci arrivare alla soluzione per conto tuo, non leggere - potrebbe rovinarti il divertimento. Ma se vedi che non ce la fai, o se non ti diverte risolvere i rompicapo, allora leggi pure. I suggerimenti nel Diario sono in ordine di luogo di città. Se il Diario riporta più di un paragrafo o più di una voce per una località, gli ultimi paragrafi e voci riportano indizi supplementari.

Altri Suggerimenti: Il file chiamato MC_HINTS.TXT sul disco contiene note di lavoro aggiuntive del Dott.ssa Claire R. Langstrom, citate nel Diario. Leggi questo file, utilizzando qualunque elaboratore o modificatore di testo, se vuoi le soluzioni complete di qualunque rompicapo del gioco.

Suggerimenti sulla WWW: Puoi anche ottenere suggerimenti sul sito Byron Preiss Multimedia sulla World Wide Web. Per collegarti alla BPMC Home Page, apri il file MC_MAIN.HTM sulla directory BPMC_WEB (versione Windows) o la cartella (versione Macintosh) utilizzando un qualsiasi browser (sfogliatore) standard. **http://www.byronpreiss.com**

La Byron Preiss Multimedia Company

Fondata nel 1922, la Byron Preiss Multimedia Company sviluppa e pubblica un'ampia gamma di software multimediale interattivo sotto diverse edizioni. Ray Bradbury's The Martian Chronicles esce nell'edizione Brooklyn Multimedia.

Altri titoli della Byron Preiss Multimedia nel catalogo della Brooklyn Multimedia sono Robot City™ e Gahan Wilson's The Ultimate Haunted House.

Per ulteriori informazioni, contatta: Byron Preiss Multimedia Company, 175 Fifth Avenue, Suite 2122, New York, New York 10010 • bpmc@aol.com • http://www.byronpreiss.com

Diario con Suggerimenti e Consigli

Il seguente Diario era stato inviato alla Commissione sul Clima Morale dal Dott.ssa Claire R. Langstrom, uno degli investigatori mandati dalla commissione nella città di Xi. La squadra di investigatori era scomparsa. Una seconda spedizione dell'Accademia, composta da due uomini, era stata mandata alla ricerca degli investigatori scomparsi. Anche questi uomini erano scomparsi.

Atterraggio

Siamo arrivati. Non c'era alcun segno, nessun movimento, nessun indicazione di nessun tipo che l'antica città marziana di Xi fosse abitata. Ma era un trucco. Stendhal era qui da qualche parte, immerso nei suoi libri. Avevo letto le leggende di questo posto. I marziani ritenevano che contenesse la più grande forza dell'universo, ma ovviamente non era vero. Altrimenti perché i marziani si sarebbero estinti? Io volevo esplorare la maggior parte della città che potevo con una sola carica di energia. Avevo deciso di portarmi solo un registratore di dati e un cartografo, oltre al casco.

Sono atterrata vicino ad uno dei canali. L'acqua era chiara e scorreva più rapida di quanto credessi. Mi sono poi allontanata dal canale avviandomi verso le alte pareti di un canyon. Potevo scorgere Xi da una breccia nella parete. Non mi stupisce che il posto sia rimasto inesplorato. E' situato sul fondo di un canyon nascosto, magari con una sola via di accesso. Avevo notato subito che vi erano sentieri laterali che si diramavano sulla sinistra e sulla destra. Ma li avrei esplorati più tardi, se avessi avuto tempo.

Edificio Trasporto

Alcuni dei macchinari marziani, sebbene dimenticati da secoli, funzionavano ancora. Mentre mi avvicinavo agli edifici della città, le porte mi si aprivano davanti. Sono entrata nel primo edificio sulla destra. Conteneva un congegno che assomigliava al mio trasporto del Razzo, ma purtroppo era bloccato. Mi sembrava abbastanza ovvio che manipolando i nove tasselli con i simboli marziani, il trasporto si sarebbe attivato. Quegli stessi strani simboli erano tutto attorno al congegno.

Edificio a Cupola

Mentre esploravo il grande Edificio a Cupola a ovest dell'edificio col Trasporto, avevo trovato una consolle con delle iscrizioni marziane. Poiché non potevo tradurle senza l'Analizzatore, ero tornata indietro a prenderlo nel Razzo (avrei dovuto portarlo con me fin dall'inizio!). Con questo, avevo tradotto i simboli marziani della consolle in cifre. E qui avevo riconosciuto il simbolo marziano per il numero 15. L'avevo già visto prima, ripetuto molte volte, sulla griglia dei tasselli nell'edificio Trasporto. Questo suggeriva che la griglia dei tasselli richiedeva di collocare i tasselli numerati in modo che le file, le colonne e le diagonali totalizzassero 15.

Ritorno all'edificio Trasporto

Ero, quindi, ritornata all'edificio Trasporto forte della scoperta che la griglia dei tasselli era un rompicapo a numeri. Dopo aver usato l'analizzatore per tradurre i simboli della consolle nell'edificio a Cupola, avevo scoperto che i tasselli in questo rompicapo erano disposti in ordine numerico nella posizione iniziale. I tasselli da uno a cinque erano ordinati in una colonna verticale sulla sinistra della griglia, e i tasselli da sei a nove erano ordinati in una colonna verticale sulla destra.

Per attivare il Tubo, tutte le file, le colonne e le diagonali, dovevano totalizzare 15. Io avevo tentato di risolvere il rompicapo con la logica. Per esempio, avevo stabilito che il numero cinque doveva andare al centro e che il numero uno non poteva andare in un angolo. Nelle mie annotazioni cercherò di sviluppare una soluzione completa.

Utilizzando il trasporto, avevo poi raggiunto la terrazza dell'edificio, dove era ormeggiato uno Yacht da Sabbia marziano. Ma qui non avevo trovato niente, a parte alcune immagini archiviate. Questo era molto strano. Perché il trasporto era stato cos" attentamente bloccato se qui non c'era niente di valore?

All'esterno, avevo poi visto un fantasma, che non ero riuscita a catturare con il registratore di dati. C'era davvero o era stata solo la mia immaginazione? Sembrava proprio un marziano, che passeggiava per la città. Era apparso all'improvviso e subito svanito.

La Casa di Stendhal

Avevo, quindi, esplorato un grosso edificio al centro della città. Questa era la casa costruita da quel degenerato morale di Stendhal. Se non fosse stato per l'analizzatore, non sarei mai riuscita a passare non solo per tutte le sei stanze, ma nemmeno dalla prima alla seconda. All'occhio nudo e alla mente ignara, non sembravano esserci porte tra una stanza e l'altra. Ma l'analizzatore mi aveva rivelato che quelli che sembravano muri impenetrabili erano solo delle illusioni. La casa era piena di rumori sinistri, di immagini spettrali, di trucchi e di trabocchetti. In una stanza, avevo trovato un frammento di cristallo dentro un teschio. Tutte le porte da una stanza all'altra permettevano il passaggio in una sola direzione, senza mai lasciarmi ritornare sui miei passi. Potevo solo andare avanti, e sempre apparentemente verso una trappola. Magari Stendhal aveva solo voluto proteggere i suoi maledetti libri, o forse la casa serviva a scopi più sinistri?

Nelle mie annotazioni, ho tenuto un accurato resoconto dei passi che mi hanno permesso di attraversare con successo la casa.

La biblioteca era uno scandalo. Conteneva centinaia di libri proibiti. Tra questi avevo trovato un interessante volume sul sistema di numerazione binaria. Avevo pensato che mi sarebbe stato utile nella Prigione, poiché il campo magnetico della Prigione sembrava controllato da un chiavistello binario.

La Prigione

Un edificio alla periferia settentrionale della città conteneva un campo magnetico. Sembrava costruito per essere una Prigione. Su un piedestallo c'era un pannello di controllo marziano, composto da sei barre verticali, ognuna delle quali poteva essere abbassata o alzata. Una qualche regolazione di queste sei barre doveva per forza disattivare il campo magnetico. Per fortuna, il libro che avevo trovato nella biblioteca di Stendhal, mi aveva aiutato a capire il meccanismo. La sequenza del codice era basata su una variante del sistema binario. Abbassando con successo tutte le barre, il campo magnetico veniva disattivato.

Al primo tentativo, solo la barra più a sinistra si muoveva. Nei successivi tentativi, solo un'altra barra, oltre quella già spostata, si muoveva. Risolsi il problema provando e riprovando, seguendo una regola molto semplice: mai spostare due volte di seguito la stessa barra. Dopo 42 mosse, tutte le barre erano state abbassate e il campo magnetico disattivato. Io avevo spostato diverse barre su e giù per parecchie volte, ma solo alla fine della sequenza ero riuscita ad abbassarle tutte.

Ritorno allo Yacht da Sabbia

Uscita dalla Prigione, avevo visto lo Yacht da Sabbia che volava sulla città, atterrando sulla terrazza dell'edificio Trasporto. Era anche questa un'allucinazione dal passato marziano? Era la città, o qualcosa in essa che stava influenzando la mia mente facendomi vedere cose che non c'erano? Era forse una distorsione temporale? O avevo davvero visto lo Yacht volare?

Non avevo resistito alla tentazione di tornare nell'edificio Trasporto e di usare di nuovo il trasporto. Lo Yacht non sembrava essersi mai mosso dai suoi ormeggi; ma quando avevo analizzato i pannelli di controllo, avevo visto un frammento di cristallo nascosto. Una volta rivelato, era stato facile prenderlo. Un altro pezzo della chiave.

Pinacoteca

A est della Prigione c'era un edificio che io chiamo la Pinacoteca perché ospitava diversi dipinti marziani. Inoltre, disponeva di un meccanismo di tasselli scorrevoli. L'immagine formata dai tasselli, quando completata correttamente, era una mappa delle gallerie che portavano all'Archivio in cui era depositato il Tx Hllt Hja. La mappa delle gallerie era la stessa che avevo già visto nell'edificio dell'Energia. Risolto il rompicapo, il varco si trovava una casella sopra l'angolo basso a destra, anziché nell'angolo stesso. Poiché questo meccanismo mescolava i tasselli a caso ogni volta che veniva attivato, non sono riuscita a registrare nelle mie annotazioni una sequenza specifica di mosse.

Completata la mappa, avevo scoperto che dietro vi era nascosto un frammento di cristallo, che avevo scoperto con la scansione. L'analizzatore non poteva rivelarlo fino a quando la mappa non fosse stata composta correttamente.

La Grotta

Alla periferia occidentale della città vi era una grotta, che sembrava essere stata abitata in passato. Gli artefatti erano di certo marziani. Su una delle pareti della grotta, avevo trovato un cristallo. Quando lo avevo toccato, erano apparsi cinque altri cristalli disposti a rettangolo orizzontale, con una quinta punta centrata sopra il rettangolo. Due dei cristalli si erano evidenziati in sequenza, ed era apparsa una linea che li collegava. Avevo scoperto che, quando toccavo il punto giusto, questo si evidenziava brevemente e appariva una linea che lo collegava a quello collegato per ultimo. Quando toccavo un punto sbagliato, questo si evidenziava brevemente e la linea dell'ultimo collegamento scompariva, facendo tornare indietro di un passo il diagramma. Quando il diagramma era stato completato, era apparsa un'immagine che non sapevo cosa significasse.

Frammenti di Cristalli

Durante l'esplorazione di Xi, avevo trovato dei cristalli di energia marziani, che avevo scoperto mediante l'analizzatore. Il casco mi aveva confermato che cosa erano e, quando avevo cercato di prenderli, la loro energia aveva caricato automaticamente le mie cellule energetiche. L'uso di questa energia marziana non aveva influito negativamente sulla mia attrezzatura, e mi aveva permesso di stare più a lungo nella città senza dover tornare alla nave.

Avevo anche trovato degli insoliti frammenti di cristallo che, quando analizzati, si erano rivelati come pezzi di una chiave. Uno di questi pezzi era stato trovato sullo Yacht ormeggiato sulla terrazza dell'edificio Trasporto. Io dovevo ricomporre questa chiave per stabilire se la chiave stessa - o quello che avrebbe aperto - avesse costituito una minaccia per la moralità del genere umano. Dopo aver trovato tutti e quattro i pezzi, li avevo riportati al Tool Kit del Razzo, dove li avevo manipolati mettendoli in ordine.

Avevo, quindi, capito il significato dell'immagine nella grotta: era una veduta dei quattro frammenti della chiave dell'Archivio orientati correttamente per la ricomposizione.

Per ricomporli, li avevo prima ruotati in modo che che il lato piatto fosse rivolto verso di me. Poi avevo ruotato ciascun pezzo in senso orario o anti orario, in modo che il bordo liscio fosse rivolto all'esterno, verso le pareti dell'analizzatore, e il bordo frastagliato fosse rivolto all'interno. Per fare questo, avevo dovuto ruotare alcuni pezzi rivoltandoli, in modo che il lato frastagliato fosse rivolto all'interno. Avevo cominciato prima con i pezzi più lunghi, poi con quelli più quadrati. Quando tutti e quattro pezzi erano stati posizionati correttamente, si erano congiunti da soli formando un unico blocco di cristallo.

Spender

Mi ero imbattuta in un pazzo di nome Spender, che pretendeva di conoscere i segreti dell'universo. Mi aveva minacciato di uccidermi se avessi tentato di trovare il Tx Hllt Hja, e continuava a parlare di un Archivio segreto. Avevo allora immaginato che la chiave ricomposta dovesse avere a che fare con questo. Lui mi aveva detto che sapeva della chiave in mio possesso e che mi avrebbe ucciso per averla. Andava delirando circa una presunta protezione dell'Archivio e di distruggere e disperdere la chiave. Cosí gli avevo sparato, ma l'avevo solo ferito ed era fuggito. Ora mi sta dando la caccia. Ogni tanto lo vedo e temo che abbia rapito i membri della mia squadra e li abbia rinchiusi nell'Archivio.

L'Archivio

Avevo trovato l'accesso all'Archivio. Dal centro della città, davanti ai cancelli di ferro, avevo camminato verso est più che avevo potuto. Raggiunta la parete del canyon, mi ero diretta a sud procedendo il più possibile fino a quando non ero stata bloccata da una parete del canyon. Mi ero quindi diretta verso est. L'apertura verso l'Archivio era nascosta nella parete. Avevo toccato la porta e questa si era aperta. Oltre la porta vi era un labirinto di gallerie. Io odio i labirinti, ma poteva andare peggio: quel maniaco di Spender poteva essere in agguato. Alla fine, ero arrivata ad una grossa sala, dove vi erano delle consolle del tipo già visto in altre parti della città. La mia energia si stava esaurendo.

Una console conteneva un cristallo viola poggiato su un supporto - un Libro Musicale marziano. Mi ero posta davanti alla bacheca fitta di simboli marziani che avevo toccato uno alla volta. Ogni simbolo toccato aveva emesso una musica. Accanto alla pulsantiera marziana, vi erano quattro spazi triangolari. Forse i quattro simboli in questi spazi servivano ad ottenere quel segreto che ossessionava Spender.

I pulsanti erano a forma di geroglifici marziani, ma senza un significato particolare. Cioè, nessun significato per un essere umano. Gli archeologi hanno stabilito che questi libri sono in realtà strumenti musicali, comuni tra i marziani come da noi il pianoforte. Immaginavo che eseguendo le note giuste sul libro, qualcosa sarebbe accaduto. Le melodie marziane erano composte da tonalità abbinate. Le tonalità venivano selezionate attentamente e combinate dai musicisti in modo da creare una coppia. Poi le coppie venivano utilizzate per la composizione delle canzoni. L'ordine di una coppia è significativo, in quanto do-re non è la stessa cosa di re-do. Io avevo provato dei tasti a caso e per pura fortuna avevo creato una coppia marziana. Uno dei triangoli si era illuminato rivelando un geroglifico. Avevo continuato a casaccio, cercando di far illuminare altri triangoli. Dopo aver premuto 15 volte i tasti, il Libro mi aveva respinto. Ma ci avevo riprovato.

Continuando a sperimentare, avevo trovato le note giuste che avevano rivelato i quattro geroglifici, registrati nei miei appunti.

Quando tutti i triangoli erano stati illuminati, ognuno aveva rivelato un geroglifico, componendo una sequenza di quattro dall'alto in basso. I geroglifici presenti in ciascun triangolo, quindi una sequenza di quattro, era sempre la stessa.

Questo mi aveva suggerito che i quattro geroglifici - composti esattamente in questa sequenza - dovevano avere un significato. Poiché non rappresentavano lettere o parole, non era possibile tradurli. Forse erano note per un'altra canzone. Al momento in cui scrivo queste note, niente è stato trovato per identificare il significato di queste quattro note, ma sono comunque riuscita a tradurre il titolo del canto che le aveva generate: "Rivelazione".

Oltre un'altra porta alla fine di una grossa sala, vi era una stanza più piccola. In questa vi era una bacheca con sopra una fila di rettangoli vuoti. Il fatto che quattro geroglifici erano stati rivelati nel Libro Musicale e che questa strana bacheca potesse ospitare quattro geroglifici, non poteva essere solo una coincidenza. Avevo anche concluso che questa bacheca poteva forse contenere la cosa che preoccupava cosí tanto Spender. Il significato di un oggetto terrestre in un'altra bacheca mi era sfuggito. Ma il significato della canzone del Libro era chiaro. I quattro geroglifici servivano ad aprire l'ultima bacheca.

Poiché ignoravo cosa sarebbe uscito fuori da questa bacheca, e per di più ero quasi all'estremo dell'energia, avevo riportato questo diario al Razzo. Qui l'ho lasciato per tornare ad aprire la bacheca.

Il Diario della Dott,sa Langstrom termina qui.
Di lei non si è saputo più nulla.

ASSISTENZA

Servizi di Assistenza Tecnica

Per un aiuto supplementare, contatta l'Assistenza Tecnica, dal Lunedì al Venerdì tra le 8:00 e le 18:00 ora di Greenwich mediante il numero verde:

Italia	1678 71975
Inghilterra	0800 371314
Germania	0130 82 01 15
Francia	05 90 8318
Spagna	900 99 4433

Alternativamente, scrivi a: CIC Interactive, c/o P O Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP, Gran Bretagna.

AVVERTENZA PER EPILETTICI

Leggere questa sezione del manuale prima di usare il computer o permettere l'uso del sistema ai minori.

Alcuni individui sono soggetti a fenomeni di epilessia alla vista di luci lampeggianti o di determinate forme nell'ambiente quotidiano. Tali individui possono essere soggetti a colpi epilettici mentre guardano immagini televisive o mentre eseguono video giochi. Anche utenti mai interessati da epilessia possono comunque avere sintomi nascosti.

Per minimizzare eventuali rischi, seguire le precauzioni elencate qui di seguito:

1. Qualora l'utente o la sua famiglia abbia trascorsi medici di attacchi epilettici, o abbia subito perdita di coscienza quando esposto a luci lampeggianti, si prega di consultare il medico prima di eseguire il gioco.
2. I giochi vanno sempre eseguiti in una stanza luminosa.
3. Nel corso del gioco, occorre fare almeno dieci minuti di pausa ogni ora.
4. Non sedere a meno di 2,5m dallo schermo.
5. Eseguire i video giochi su schermi più piccoli possibile, preferibilmente da 14 pollici o meno.
6. Giocare solo quando completamente riposati. Non cercare di giocare se stanchi o avendo dormito poco.
7. Qualora si verifichi una visione alterata, tremolio dell'occhio, stordimento, spasmi muscolari, senso di disorientamento, perdita di coscienza, o o qualunque altro movimento o convulsione involontari, smettere immediatamente e chiamare il medico.

I genitori devono sempre sovrintendere all'uso del computer e dei video giochi.









BYRON PREISS
MULTIMEDIA

SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE

BROOKLYN B MULTIMEDIA ™

DISTRIBUTED BY CIC
45 Beadon Road, Hammersmith
London W6 OEG